THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE

1989年3月17日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第6号通巻67号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

Vol. 6
1989.3.17
250YEN

最新情報

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

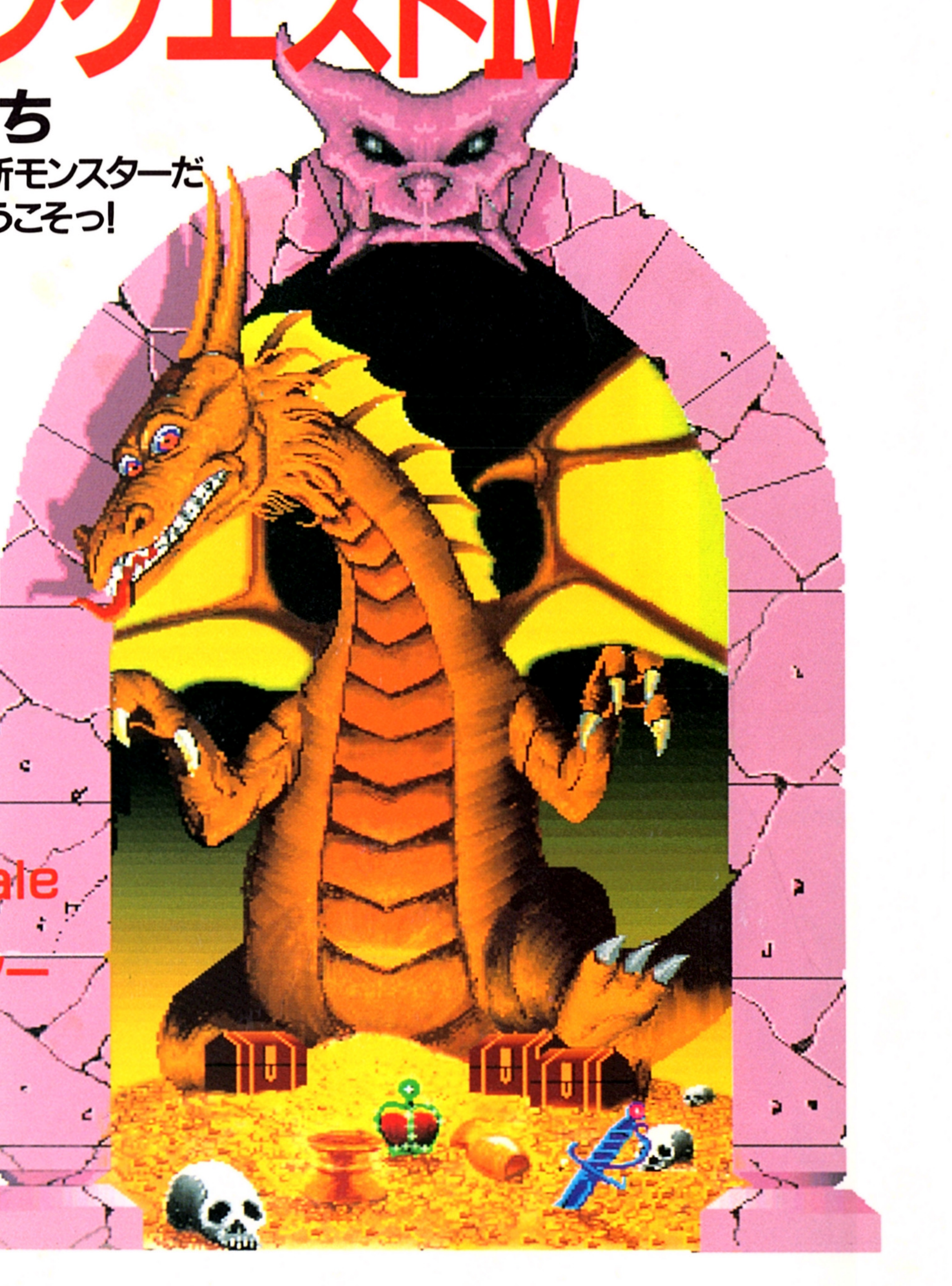
1 戦闘コマンド徹底解説&これが新モンスターだ
2 ドラクエIVマスターズクラブへようこそっ!

ウィザードリィII
ローリングサンダー
ドラゴンスピリット
ジーザス
がんばれペナントレース
光GENJI ローラーパニック

●最新ソフト徹底紹介
シャドウゲイト/殺人倶楽部
松本亨の株式必勝学2
爆笑!人生劇場/Fairy Tale
ガーフィールドの一週間
ビッグチャレンジガンファイター

●RPG Q&A
ファミコンジャンプ

●好評連載中
PCエンジンクラブ/メガドライブクラブ
ウィザードリィ友の会



KONAMI



ファミリー コンピュータ用カセット

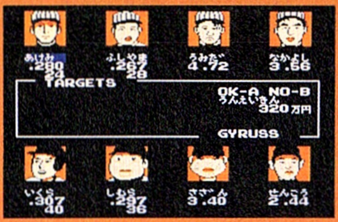
超集積野球ソフト

がんばれペナントレース!™

早く「がんペナ」が欲しい。すぐにでもお店へ行きたい。けど練習あるんだもんなぁ。

一番人気の超集積野球ソフト「がんペナ」が発売され、街はフィーバーしている。全国のファンが「トレードだ!」「年俸アップだ!」と叫ぶ声が聞こえる。しかし、野球の練習とか、お家の手伝いとかで、まだ買いに行けない人もいる。サルもいる。そんな人は早く、お店に行った方が良い、とアドバイスしたい。●ペナントモード、エキサイティングモード、ウォッチモードなど5つのモード●自分のチームをペナントモードで強くして、エキサイティングモードで友達と対戦●試合に勝てば興行収入がもらえる球団経営シミュレーション●外人獲得、選手トレードでチームを強化●パスワードで友達のファミコンへ遠征試合●先発打順や守備位置シフト、コンバートなど自由自在●乱闘は専用画面あり●12球団プラス、ゴエモン隊、黒子隊●3タイプの打者、投手、解説者、ファインプレー可能●3球場デーゲーム&ナイター●多彩なデモ●「アウト」「セーフ」など声でコール●コナミのキャラ多数友情出演。





★大好評発売中★

15種類の音声合成
5,900円

★次々起こる「がんペナ」現象の数々!

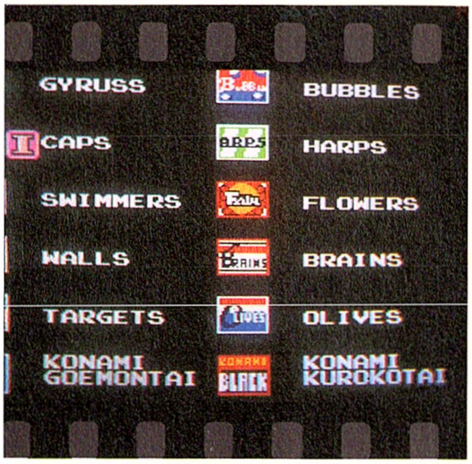
その1「サンデースポーツパラダイス」現象(ニッポン放送・日曜ヨル6:00)
あの所ジョージさんが「がんペナ」を大変気に入ってしまったため、コナミは"特別所さんバージョン"を制作。所さんは、番組内でスターや有名人と対戦するハラづもりだ。「がんペナ」ファンは、ぜひ聞いてほしい。

その2 船の科学館「がんペナ大会」現象
あの「船の科学館」で「がんペナ」大会が実施される。チャンピオンは豪華景品と名誉を手にすることになる。●日時:3月26日●場所:東京都品川区　船の科学館〈要入館券〉
(お問い合わせ 03-528-1111 船の科学館)

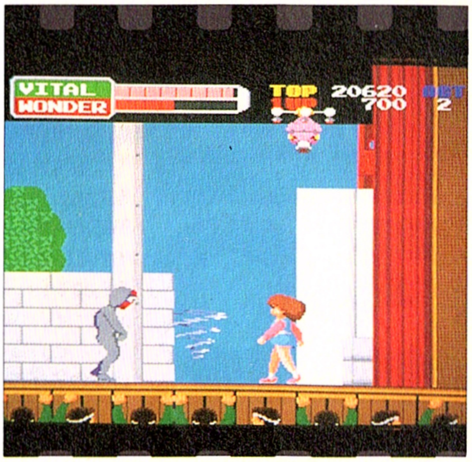


ファミコンカセットやテレホンカードが当たるアンケートハガキつき!
コナミの「がんペナ」など、ファミコンカセットにはいっているアンケートハガキに記入して送ってください。毎月抽選でコナミのカセットが10名様に、テレホンカードが30名様にあたります。(毎月15日メ切)〔1月15日メ切分の当選者〕■ファミコンカセット福島県 橋浦満広くん(11)東京都 熊瀬孝志くん(12)ほか8名の方々■テレホンカード新潟県 丸山真くん(17)栃木県 荒川憲一くん(17)ほか28名の方々、おめでとうございます。

コナミ株式会社 本　社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地　札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号



GYRUSS
BUBBLES
CAPS
HARPS
SWIMMERS
FLOWERS
WALLS
BRAINS
TARGETS
OLIVES
KONAMI GOEMONTAI
KONAMI KUROKOTAI



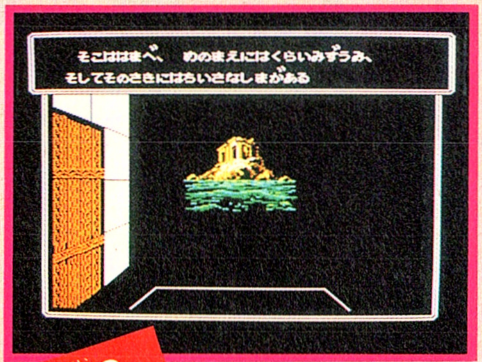
VITAL
WONDER
TOP 20620
700

ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

警戒厳重な麹町からおおくりするファミコンニュースステーションです。すっかり春めいてきましたが、おまわりさんもごくろーさまでございます。



今回の注目ソフト

いよいよ発売になったウィザードリィII。初回の本数が少なくて買えなかった人は4月の再出荷まで待ってちょ。

読者がえらんだほしいソフト

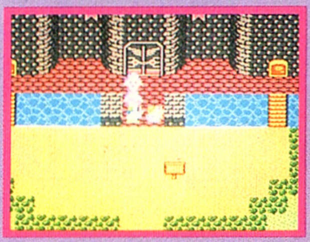
「ファミコン必勝本」Vol.5のアンケート・ハガキより——

TOP 30

試験もおわった。宿題すんだ。さて、ゲームでもやるかあ、と期待に胸をふくらませている方も多いかと思われる今日、このごろ。それにしてはちょっと不作って感じもします。PCエンジンのソフトは本数はたくさんでるんだけど、中味のほうが……。こんなときはちょっとバックナンバーをひっくりかえして過去の名作に親しんでみては……。

ドラクエⅣ安定。ウィズIIは発売。バンダイ・キャラ・ゲームに動き!

ドラクエⅣの人気のいきおいはおとろえることを知らずといったところです。このアンケートの集計日がちょうどウィズIIの発売日、その結果はチャートイン以来、最高の439ポイントでした。このあとどこまでチャートに残ってゆくかも楽しみ。バンダイのキャラクターゲームもあいかわらず人気が高い。ファミコンジャンプ、魁!!男塾、SDガンダム2がトップ10内に。シミュレーション・ファン待望のジンギスカンも10位に躍進。下位ながらテトリスがはいってきたのはビックリ。さて次号はどうなりますか。



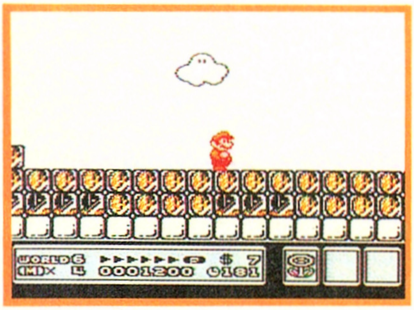
順位	前回	タイトル	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	719
2	2	ウィザードリィII	アスキー	366
3	3	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	160
4	5	がんばれペナントレース	コナミ	73
5	20	魁! 男塾	バンダイ	55
6	6	SDガンダム2	バンダイ	50
7	4	ハイドライド3	ナムコ	42
8	11	アフターバーナー	サン電子	36
9	28	激闘プロレス	テクモ	31
10	15	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	27

順位	前回	タイトル	メーカー
11	14	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
12	8	ファイナルファンタジーII	スクウェア
13	24	北斗の拳3	東映動画
14	21	ジーザス	キングレコード
15	9	ホームランナイター	データイースト
16	—	ファミコン探偵倶楽部2	任天堂
17	13	ドラゴンスピリット	ナムコ
18	7	ワギャンランド	ナムコ
19	17	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ
19	—	テトリス	BPS
21	22	ドラゴンバスターII	ナムコ
22	—	本命・競馬シミュレーション	日本物産
23	—	松本亨の株式必勝学2	イマジニア
24	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
25	—	ファミリーピンボール	ナムコ
26	19	ヘラクレスの栄光II	データイースト
27	—	キャプテン翼2	テクモ
27	—	忍者らホイ!	アスキー
29	—	キングオブキングス	ナムコ
30	—	ストライダー飛竜	カプコン

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

「ワギャンランド」が好調な出足を見せたかに思えましたが、1位の座をはばんだのは、なんと「スーパーマリオブラザーズ3」。強いねえの一語に尽きます。「ロックマン2」も、「ファミスタ'88」も堅調。新作が少ない時期だけに、昨年末発売の"昭和組"がトップ10に目立ちます。「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」「キング・オブ・キングス」の返り咲きも何やら意味シン。定番的アイテムになるかどうか。3月は発売タイトルが多い月。新作ソフト健闘を願いたいもの。　（ヒラ坊）



◀マリオが返り咲いて一位です。やっぱりマリオはスゴイ！「ワギャンランド」も期待できそうでーす

	前回	タイトル	メーカー
1	―	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	―	ワギャンランド	ナムコ
3	3	ロックマン2	カプコン
4	1	ファミリースタジアム'88	ナムコ
5	4	がんばれゴエモン2	コナミ
6	5	ZOIDS2	東芝EMI
7	6	忍者龍剣伝	テクモ
8	―	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック
9	7	グラディウスII	コナミ
10	―	キング・オブ・キングス	ナムコ

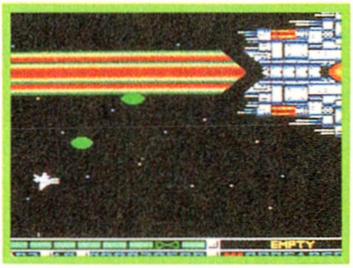
●パソコンゲーム TOP 10

今月の第一位は、コナミのシューティング、「ゴーファーの野望」です。MSXでここまでやるとは、さすがコナミ！　いきなり第1位というのも頷けます。

さて、注目作は――やっぱりG.A.Mの「太平洋の嵐DX」でしょう。前作「太平洋の嵐」同様かなり難易度の高いSLGですが、これ程までに売れてしまうのは、SLGマニアの急増が原因と思われます。

あとは、特に新作ソフトで目立った動きはありません。個人的には、B.P.Sの「テトリス」が少しずつ順位を上げているのを嬉しく思っています。　（迫私主税）

	前回	タイトル	メーカー/機種
1	―	ゴーファーの野望	コナミ/MSX
2	―	太平洋の嵐DX	G.A.M/PC-9800シリーズ
3	10	テトリス	B.P.S/PC-8800、9800×1他
4	5	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ/PC-8800、9800他
5	2	信長の野望　戦国群雄伝	光栄/PC-8800シリーズ
6	―	水滸伝	光栄/PC-8800シリーズ
7	7	ソーサリアン	日本ファルコム/PC-8800他
8	4	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト/PC-8800、9800他
9	―	信長の野望　全国版	光栄/PC-8800、9800、×1他
10	―	ファーストクィーン	呉ソフトウェア工房/PC-9800シリーズ



◀グラディウスIIとはいえ、MSX版は少しちがうのだ

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプは『テトリス』『ロボコップ』が1位2位をガッチリ固めて不動の体勢。『テトリス』の黄金時代は永く続きそう。去年の『ワールドスタジアム』をもしのぐ勢いがあります。

ところで、体感ゲームでがぜん注目を浴びる存在となったのが『ウイニングラン』（ナムコ）です。まだランク外ながら、今後の活躍に期待。ドライブゲームというよりも、自動車レースシミュレーターと呼ぶのがふさわしいこのゲーム、ま、ゲーセン界春先の目玉であることは間違いなし。　（ヒラ坊）

テーブル型

	前回	タイトル	メーカー
1	1	テトリス	セガ
2	2	ロボコップ	データイースト
3	―	ダイナマイト・ダックス	セガ
4	3	ゲイングランド	セガ
5	5	ハードパンチャー	コナミ

アップライト・コックピット型

	前回	タイトル	メーカー
1	2	オペレーション・サンダーボルト	タイトー
2	1	ファイナルラップ	ナムコ
3	3	トップランディング	タイトー
4	4	チェイスH.Q.	タイトー
5	5	パワードリフト	セガ

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

ファミコン雑誌を読んでいて、次から次へと発売されるソフトのどれにも興味はあるけど、やっぱりおこづかいだって限りがあるっていうアナタのためのこのページ。

3月3日〜3月17日発売スケジュール

3/3	3	10	17	17	17	17
早打ちスーパー囲碁	魁!!男塾	ファミリーピンボール	爆笑!人生劇場	ローリングサンダー	ホーリーダイバー	ジーザス
ナムコ	バンダイ	ナムコ	タイトー	ナムコ	キングレコード	キングレコード



■ナムコ ■カセット
■3月10日発売
■¥4900

ファミリーピンボール

合計4つのモードで、VSプレイやスポーツ風のプレイができるピンボールゲーム。家庭用を意識した多彩な遊び方が魅力。

●ファミコンというメディアで造られたピンボールのソフトという見方をすれば秀れた作品といえるでしょう。しかし、ファミコンはファミコンにしかすぎません。PCエンジン「エイリアンクラッシュ」ほどのインパクトと持続性が感じられません。もっと壊してから造り直した方がよかったのでは？(CB成沢)

●4つあるゲームモードの中からピンボール1つを取っても、選ぶプレイヤーによってフリッパーの長さや射出力に差があり、異った状況でプレイできるのがイイ。一人で遊ぶにはピンボール、二人ではVSバトルモードで… といった人数による遊び分けができるのもいいな。おすすめ。(大堀康祐)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■タイトー ■カセット
■3月17日発売
■¥5900

爆笑！人生劇場

「人生のシミュレート」を目指した双六タイプのボードゲーム。1〜4人のプレイが可能。波乱万丈のイベントゲームが多数ある。

●いわゆるボードゲームのファミコン版。サイコロの出ための数だけマス目を進んで行き、止まった所によって様々なイベントが演出されてるわけ。このイベントにファミコンの持ち味が随所に盛り込まれてて、コレがなっかなか楽しめる。ただ男女のセリフはちょっとでも変えて欲しかったな。(ニョクマム古橋)

●一人より二人、二人より3人…このゲームは少しでも4人に近い人数で遊んでいただきたい。スタートからゴールまでの間がけっこうあるから、一人だとあきちゃうし、疲れてもくるんじゃないかな。二人以上でプレイの時は、同性なら親友に、男女なら幼なじみとして仲良くなれるから楽しいよ。(AYU♥)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



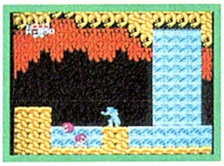
■アイレム ■カセット
■3月17日発売
■¥5500

ホーリー・ダイヴァー

タテ・ヨコスクロールの中世を舞台にしてのアクションゲーム。セレクトボタンを使用してのリズミカルなゲーム展開が特徴。

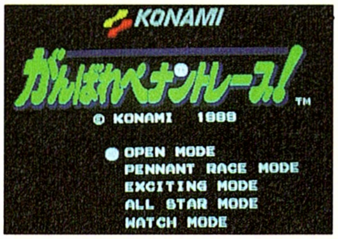
●まず驚いたのは、その壮大なバックストーリー。オカルティックなファンタジー世界が描かれている。でも、その割には、中身のイメージは普通のACG。本当はもっとクセの強いグラフィックを期待していたのに。キャラクターの動きがカタいのも、イマイチ新しさが感じられない原因かもね。(S−MAN)

●マップデザインとか敵の出現パターンとかの骨組がしっかりしているので、安心して遊べる。正統派と呼ぶにふさわしいアクションゲームの秀作だ。しかし画面の色や、ノーマル時の攻撃がオトナシ過ぎる。地味なのだ。友だちならいいけど、恋人にはちょっとね、のパターンかもしれない。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



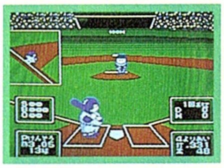
■コナミ ■カセット
■発売中
■¥5900

がんばれペナントレース

コナミの野球ゲーム第2弾。プレイヤーは、オーナー、監督、選手の3役をこなす。イベント、機能も多い。

●10種類以上のBGMがとっても野球チックでいい。五衛門隊や左右非対称な球場など、本物の野球に固執しないで、コナミのオリジナル性をだしたのが成功してるね。ただ、投手の投げる球とバットの相対的な立体感を、もうちょっと頑張って欲しかったなって感じかな。(お久しぶりのベクトル山田)

●やり込めばそれなりに楽しい。ひとりで遊べる野球ゲームって、今までそんなになかったからネ。守備時のシフトが変えられたり、代走が出せたりと本当に超集積って感じ。でもそれだけ。対COM戦ではCOMがバカだし、2Pでプレイすると打てないから、ちっとも熱くなれないんだよネ。(チャダ)



難易度	★★★★☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●
INFORMATION

3月3日はひなまつり、女の子の節句です。女の子のハートをつかむには豊富な知識とプレゼント。まさにこのインフォメーションのページは女のコのハートをつかむのにピッタリなページです。というわけでインフォメーションスタート!!

NEWS ニュース ファン感謝デー

タイトーの業務用ゲームやFCソフトの愛好者に感謝をこめて、イベントが行われます。

当日はゲームラリーや抽選会など楽しい催しがいっぱい。参加者には豪華賞品やもれなくもらえるプレゼントの他、タイトーの新作発表もあります。

日時：4月2日(日) A.M.11：00開場
会場：東京新宿ルミネ2　7F
人数：500人
参加方法：官製ハガキに住所、氏名、年令と「参加希望」と書いて
東京都千代田区平河町2－5－3
㈱タイトー「ファン感謝デー係」
に3月15日(水)までに送って下さい。
抽選で500名に招待状が当たります。

PRESENT プレゼント ソーサリアンテレカ



必勝本「パソコンゲームTOP10」でいつも上位にくいこんでいる「ソーサリアン」(日本ファルコム)のテレフォンカードを5名にプレゼントします。このテレフォンカードを欲しい人はハガキに住所、氏名、年令、パソコンを持っているか(持っている場合は機種名も)書いてファミコン必勝本「ソーサリアンテレフォンカードプレゼント係」まで送ってね。1989年3月17日、当日消印有効。遅れないでね。

EVENT イベント BPBゲーム大会

1月28日、㈱アスキーにて、第2回ベストプレープロ野球アスキーリーグが開催された。出場チームは各有名ゲーム誌6誌の編集部。結果は、優勝・「ゲームボーイ」準優勝・「㊙ファミコン」3位・「ファミコン通信」4位・「Beep」5位・「ファミコン必勝本」6位「GTV」の結果に終わりました。

もうお馴じみになったGTVのオカマをはじめ、大会参加者はみんな顔見知り。始球式からスタートして130試合のペナント終了まで、新聞の発行あり、出場停止処分問題ありの超本格野球ごっこを一同楽しんだのでありました。コレも、飽きないゲームのNo.1、「ベストプレープロ野球」のおかげね。



MOVIE えいが 最新アニメ公開!

ニュー・エイジのスーパー・アニメーション「超人伝説・うろつき童子」が、3月18日より松竹セントラル2他にて公開される。この映画では《人間界》《魔界》《獣人界》の神や妖鬼たちと、中学生南雲と明美によるバイオレンス&エロティシズムの世界が、最新の映像技術を駆使してくり広げられる。原作は前田俊夫、監督は新鋭・高山暁一。なおこの作品はパリ・ファンタスティック映画祭に出品され、大反響を巻き起こした。



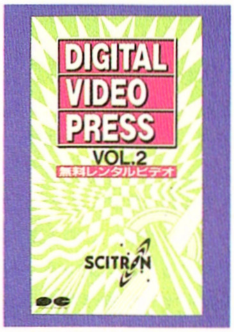
▶なかなかシブ目。アダルツな映像がフランスでも絶賛

NEWS ニュース ビデオプレスVol.2

昨年の11月に創刊され、全国で無料レンタルされた最新ビデオゲーム情報のビデオマガジン「サイトロンデジタルビデオプレス」第2号の発行が決定した。

今回の内容は、前回収録されなかったコナミのゲームや家庭用ゲーム最新情報の他、セガのサウンドチームSSTバンドのコンサートの模様や3月初旬に開かれるAOUショーの内容も収録されている。

■3月下旬貸し出し開始予定
■VHS・30分
■製作・サイトロン&アート(株)/ポニーキャニオン



PRESENT プレゼント オリジナルグッズ

今まで「ナイトライダー」「ランボー」等、数々のFCソフトを発売してきたパック・イン・ビデオが今度PCエンジンを発売することになった。発売されるのは「F-1 PILOT」「ディープ・ブルー」の2作品。いずれも3月下旬に発売される予定になっている。必勝本でも今後、この2作品をバッチリ紹介していく予定だから、注目してね。

ところで、この「F-1 PILOT」と「ディープ・ブルー」の発売を記念して、必勝本読者にパック・イン・ビデオ特製グッズをプレゼントします。プレゼント商品は「ディープ・ブルー」テレフォンカードと「F-1 PILOT」オリジナルジャケットの2種類。テレカを5名、ジャケットを1名にさしあげます。

この特製グッズを希望する人は、ハガキに住所氏名、年令、どちらの商品が欲しいかをハッキリ書いて　〒102東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局ファミコン必勝本「パック・イン・ビデオ　プレゼント係」まで。3月17日消印有効。



◀▼春先におしゃれなジャケットとテレフォンカード。キミも欲しいハズ!



TELEVISION テレビ

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後6時～6時30分

3/8 今回の「名人に挑戦」は"燃えろプロサッカー"。ジャレコの菊地氏が挑戦を受けて立つ。「新作ソフト情報」はキングレコードの"ジーザス"。「攻略塾」は"探偵神宮寺三郎危険なふたり(後編)"。

3/15 「名人に挑戦」は"がんばれペナントレース"。「最新ソフト情報」は、"じゃじゃ丸忍法帳"だ。「ファミッ子攻略塾」は、ゲームセンターでも評判の"忍者龍剣伝"です。

Dragon Quest IV

導かれし者たち

ファンでなくとも気にかかるDQⅣの最新情報だ！　今回もまたまた驚くような情報を満載してお送りしよう。少しずつだけれど確実に、DQⅣの全体像らしきものが、見えはじめてきたような気がする。

6種類の作戦コマンドを完全紹介!!

"AUTO"とはひと味違う！

まずはもう一度、人工知能・AIと作戦コマンドについて簡単におさらいしておこう。

人工知能・AIというのは早い話が、人間の頭脳がROMの中に入っているようなものだと考えてもらえばいい。それによって、コンピュータは独自の思考をもつようになる。しかも、それは経験の中から学びとり成長していくのだ。つまり、AIを搭載することで、コンピュータは自分の意志をもった、もうひとりのプレイヤーになるわけだ。

DQⅣでは、この人工知能・AIを搭載することによって、戦闘モードでプレイヤーが操作するのは主人公だけでよくなった。パーティーの他のメンバーは、AIによって自分で判断し、行動してくれるからだ。そのうえ、AIは戦闘を繰り返し行うことで、相手の攻撃パターンを見抜き、その相手に対して最も効果的な戦闘を行うようになるのだ。これによって、パーティーが大人数になったにも関わらず、初心者でも簡単に操作できるようになっているんだね。ただ、基本的に主人公以外のキャラは操作できなくなっているので、その点が不満の人もいるかもしれない。でも、各キャラが自分の意志で行動してくれるから、本当に仲間たちとともに冒険しているような、リアルな気分が味わえるんじゃないかな？

そして、この仲間たちにプレイヤーの意志を伝達する手段として"作戦コマンド"があるわけだ。仲間たちは、与えられた"さくせん"に従ったうえで、それぞれの個性を生かした攻撃をするようになっているのだ。"さくせん"は全部で6種類。どうやら、基本的には、MPの消費量か戦闘を行うターン数のどちらかを優先するような考え方のようだ。それぞれの"さくせん"については、その作戦名から独自に内容を考えてみた。次のページにまとめて紹介しておこう。たぶん、それほど間違ってはいないと思うぞ。

最後にひとつだけいっておきたいのは、DQⅣの作戦コマンドというものは、今までのゲームにあったAUTOコマンドとは、ひと味違うということだ。なぜなら、今までのAUTOコマンドが戦闘を簡略化するためだけのものだったのに対して、作戦コマンドは、操作を簡単にしたうえで戦闘を楽しめるつくりになっているからだ。各キャラは、状況に応じてそれぞれの個性を生かしたバラエティーに富んだ攻撃を繰り広げてくれるから、決して単調になるなんてことはないのだ。



⬅選んだ作戦は画面の左上に表示されるようになっているので、忘れるおそれはない。また、作戦を変更したい時は、"さくせんをねる"のコマンドで作戦のリストを呼び出し、使いたい作戦を選べばOKなのだ



➡馬車に乗っている時の戦闘では、まず外で歩いているキャラが戦うことになる。ただし、戦闘中でも馬車の中にいる人との交代は可能。戦闘中の人が死ぬと自動的に交代する

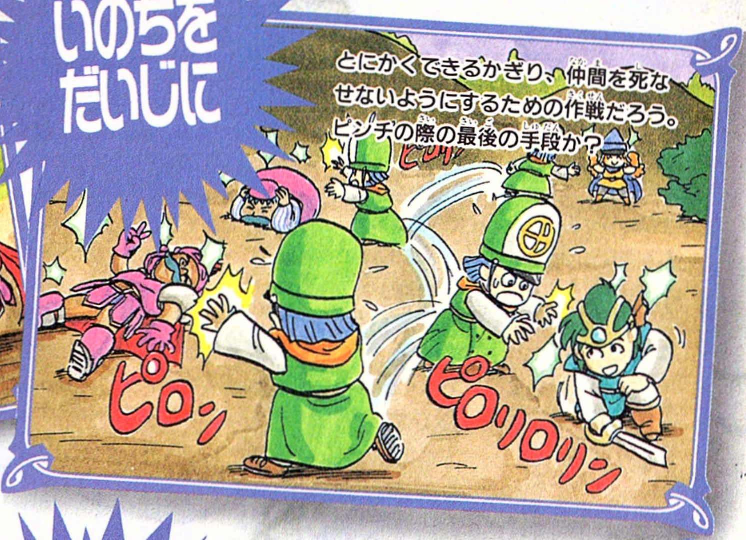


隠され続けているドラクエⅣの

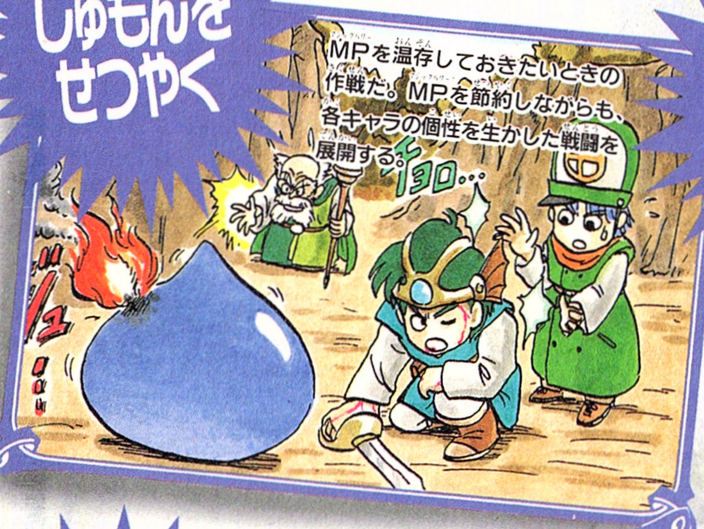
みんながんばれ



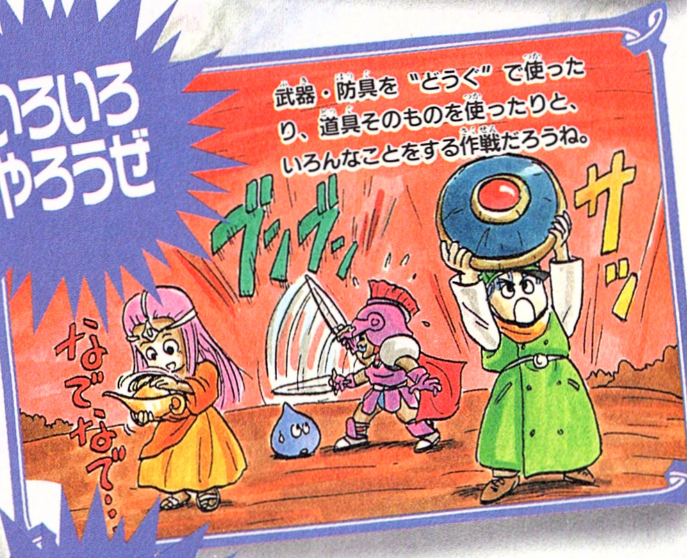
いのちをだいじに



じゅもんをせつやく



いろいろやろうぜ



ガンガンいこうぜ



じゅもんをつかうな



全体像が少しずつ見えてきた!

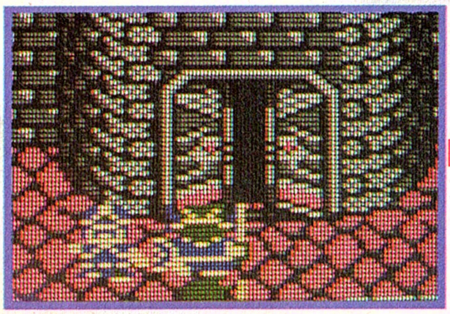
基本コマンドは全部で8種類に！

"とびら"コマンドが復活したぞ

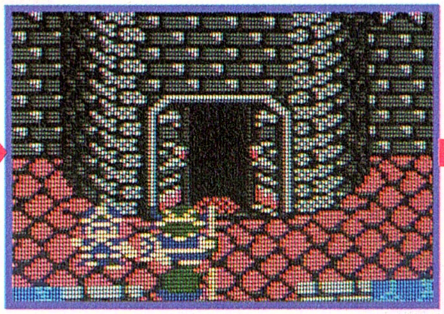
基本となるコマンドは、Ⅲよりも２種類増えて、全部で８種類になった。とはいっても、けっして操作が複雑になるわけじゃない。逆に、その増えたコマンドを利用することによって、操作はより簡単になるといってもいいだろう。

さて、それではどんなコマンドが増えたというのだろう。まずひとつは、前から話に出てきている"さくせん"である。そしてもうひとつは、Ⅰに使われていた"とびら"のコマンドなのだ。ただし、同じコマンドでも使い方は全然違うぞ！ Ⅰの時は、ただ単に扉を開くために使っていたのに対して、Ⅳではカギを開けるために使われるのだ。どういうことかというと、パーティー内の誰かがカギを持っていれば、"とびら"のコマンドを使うだけで、カギのかかった扉を開けることができるってことだ。今までみたいに、いちいち"どうぐ"にしてカギを使う必要はなくなったんだね。カギを持ちかえたりしないですむから、とても便利なコマンドなんじゃないかな。

あと、作戦コマンドの話のところでいい忘れてたんだけど、"さくせん"を選んだ時、"さくせんをねる"の他にもうひとつ、"いれかえをする"というコマンドを選ぶこともできるんだ。これは、馬車の中と外にいる人を入れかえる時に使うコマンドなのだ。前にもいったように、戦闘ではまず外にいる人が戦うことになるぞ。また、入れかえは戦闘中でも可能だ。まぁ、早い話がⅢの"ならべかえ"の変形みたいなものだから、そんなに難しく考えなくてもいいんじゃないかな。



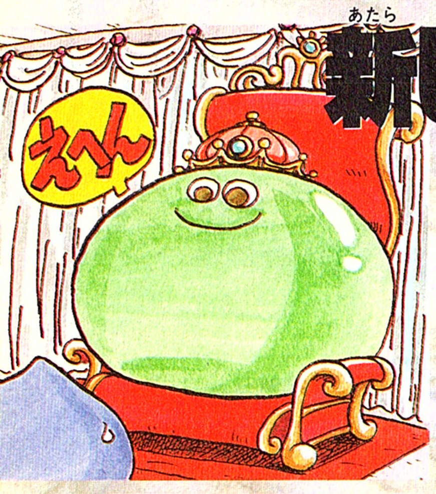
⬆カギのかかった扉を開けたい時は、その扉の前で"とびら"のコマンドを使うだけでＯＫなのだ。Ⅲまでのように、めんどくさい操作をしないでもすむようになったってわけ



⬆いちいちカギを使わなくてもすむから、今までのように持ち物を整理して、カギを使いやすくするなんて苦労はしないでもイイってことだ。ほんとに便利なコマンドだね



⬆大きな門のような扉になると、開き方も今までとは違うようだ。一気に開いてしまうのではなく、徐々に開いていくといった感じだね。よりリアルになったということかな



新しいモンスターがいっぱい！

170種類ものモンスターが登場

モンスターの数もⅢよりさらに増えて、なんと170種類ものモンスターが、今回は登場するらしい。もちろん、そのデザインを手掛けているのは鳥山明先生だ。相変わらず魅力あふれるモンスターたちで、ボクたちを楽しませてくれそうだ。

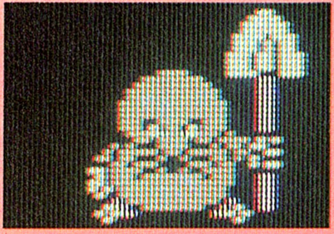
今のところ発表されているモンスターは、"ドラゴンライダー""スライムキング""いたずらもぐら""たこまじん""コンジャラー""はえおとこ""テラノバット""はさみくわがた"の８種類。みんなお待ちかねの、新しいスライムがまたまた登場するわけだね。というわけで、今号ではまずそのうちの４匹を紹介しちゃおう！ 他のモンスターは、また次の機会ということで。まぁ、新しいモンスターとの出会いも、ＤＱの場合はゲームの楽しみのうちなので、あんまり教えちゃってもつまんなくなるだけだと思うしね。また、新登場のモンスターのなかには、２種類のモンスターを組み合わせたドラゴンライダーのように、今までにない新しいタイプまで登場してきた。はたして、どんなモンスターがどんな攻撃をしかけてくるか、今から楽しみだ。

テラノバット



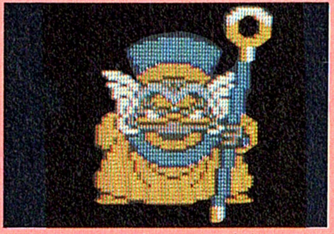
⬆今回発表されたなかでは、最も鳥山先生らしいモンスターだね。見ためから受ける印象は、とても強そうに感じるがどうか？

いたずらもぐら



⬆まさか、手に持ったシャベルで攻撃してくるなんてことはないだろうな。こーゆーかわいいキャラに限って手強かったりして

コンジャラー



⬆一見すると呪術師のような風貌をしているため、魔法による攻撃を得意とするモンスターのようだ。それにしても性格悪そう

ドラゴンライダー



⬆ドラゴンと、そのうえに乗るモンスターの２匹からなる複合モンスター。いったいどんな攻撃パターンを持っているのだろう

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

Vol.1　1989.3.17

読者の方々からのご要望を受け、再び甦ったマスターズクラブ。再会第1号の今回も、皆さんからいただいた、パワーあふれるお便りを紹介していくぞ！　では、早速読みだして欲しい！　あっ、それから、ちゃんとお便り送ってくれよなっ!!

DRAGON QUEST IV 友の会

IVの呪文、大予想！

何とドラクエIVではモンスター達も仲間に入れられるそうですが、そのことをふまえてIVで新しく登場する呪文を予測したいと思います。

俺が新しく出てくると考えてるのは、主に攻撃補助系の呪文です。なぜかといえば、攻撃系は種類が出つくしているからです。

まず1つ目にCHARM系の呪文。これは敵に自分達の味方だと錯覚させてしまう呪文で、これが成功するとその効いた相手を意のままに操ることができます。つまり、この系統の呪文を敵にかけることによって敵を仲間に入れられるワケです。そーなるとこの呪文は恐らく勇者専用の呪文になるでしょう。

そして2つ目はSUMMON ELEMENTAL系の呪文。これは意味通り、精霊を招喚する呪文で、これを使用することにより、呼び出した精霊のさまざまな力を借りることができます。まぁ精霊はモンスターとはいえないかもしれませんが、もしかしたらこの呪文で大地の精霊「ルビス」を呼び出して10番目の仲間に入れられるかもしれませんね。

静岡県・山田宗平

ボードゲームをヒントに考えてくれたんだ。あとどんなのがある？



▲大阪府・理瞳瑠

ストーリーも大予想

その1

ずばりストーリーを予測してしまいましょう。

まず、第1話。これはドラクエIと同じようなもんでしょう。第2話もドラクエIIと変わらんでしょう。

そして第3話。この話では戦闘のやりかたが変わるのではないでしょうか。つまり、剣や魔法で戦うのではなく、ゴールドを使ってモンスターを雇っていき、彼等に戦わせるという形式を取りそうな気がします。また、ゲームの目的も一定の金額を集める、というようなものになるのでは？

さらに第4話。これも戦闘にオリジナリティーがありそう。モンスターと戦うのではなく、モンスターを封じ込めてゆくなどの方法がとられるのではないでしょうか。さらにはモンスターを操るという能力値が入っているかもしれない。

最後に、第5話。これら全てのキャラと勇者が揃い、壮大な物語が始まる。……こんなところでしょう。

ま、武器屋かジプシーの姉妹のどちらかが、モンスターを仲間にする能力があることは間違いがないでしょう。

さらに決定的なポイントとしては、勇者の性別を選べることと1話2話の主人公が男女に分かれていることを考え合わせて、勇者にもラブロマンスがあることを予感させられます。男の勇者なら2話のお姫様と、女の勇者なら1話の戦士と、ね。堀井さんってこういうの好きだからなぁ。ほいでもって子供ができちまったりしてね。その子供が次回作のVにつながるんじゃないのかな。

埼玉県・野安ゆきお

その2

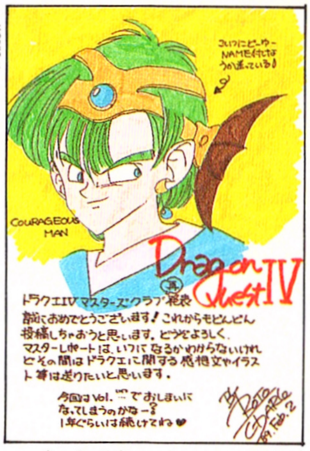
DQIVのストーリーを大予想しちゃうぞ。まず第1話。王からとある事件の原因を調べるようたのまれた戦士は、立ち寄る先々でもいろいろ原因不明の事件が起こっていることを知る。なんとか事件を解明して、王に報告に戻るが戦士の心はすっきりしない。旅の途中で皆が口々に呼んでいた救世主を探すために旅立つ。次に第2話ね。おてんば姫がスリルとロマンスを求めて旅に出た。そんな一行が妙な事件に巻き込まれる。それに係る内に姫君は自分の力のなさを悟り、城へ戻って勉強しなおす決心をする。ただその事件での悪役が言い残した“ある人物”の名が気になる。そして第3話。村人相手のしけた商売にイヤ気がさして金もうけの旅に出た武器屋は、伝説の武器の存在を知る。しかし、真の勇者でないと使いこなすことはできない。それを使いこなせるという人物のウワサを聞く。それから第4話。父の仇を討つために旅を続けていたジプシー姉妹は苦労の末、父の仇を討つが、その背後には、とてつもなく巨大な悪が存在することを知る。姉妹は本当の父の仇を討つため、巨大な悪に立ち向かおうとしている“ある人物”を探してまた旅立つ。そして第5話。巨大な悪を滅すため、立ち寄る先々で仲間を加えてその悪に立ち向かう!!　んだけど、どうも仲間を選べるみたいだからIIIの酒場みたいな場所があるんじゃないかな？　好き勝手書いちゃったけど予想だからいいね。

東京都・ゆかりべまりこ

ふたりとも、スルドイところをついてるんじゃないかな？次回に期待！



▶静岡県・テドンかつ丼



▶東京都・ロトちゃある

どうなるロトのテーマ

えっ！ロトとは関係なくなったの？…と、ゆーことは「ロトのテーマ」はなくなってしまうのでしょうか？

千葉県・勇者まゆちょ

あれはイイ曲だから、できたら何らかのカタチで残してほしいよね。

【大募集！】

当クラブでは、読者のみなさんのおたよりを募集しています。基本的には、ドラクエのネタならなんでもアリアリ。発売されるその時まで、ドラクエ話で盛りあがりましょう！あなたのおたより、お待ちしてます。

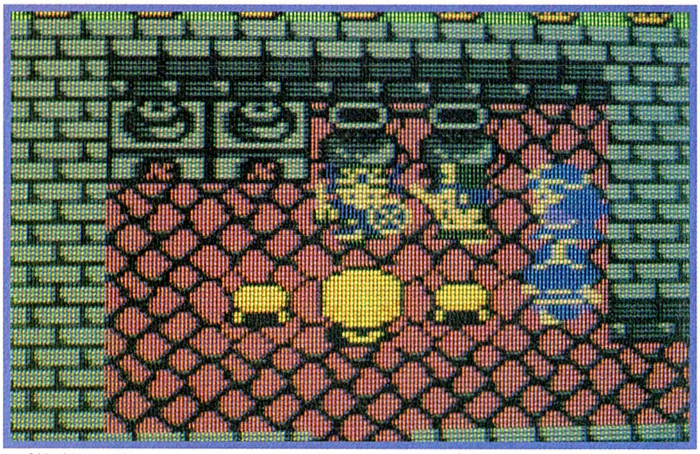


発表後あらためてDQⅣを考える

大好評、本誌ゲームライターによるＤＱ座談会の第２弾をお届けしよう。前回の座談会では、発表前のＤＱⅣを様々な角度から予想してみた。今までの発表を見るかぎりでは、その的中率は５割以上にもなる。さて、ＤＱⅢの発売１周年を記念して？　去る２月10日に行われた今回の座談会では、発表された内容をうけて、もう一度ＤＱⅣについて考えてみたぞ。相も変わらず好き勝手なことを言ってるみたいだけど、ポイントだけは押さえてる!?

出席者

- 大堀康祐　ゲームライター
- CB成沢　ゲームライター、エディター
- 田尻智　ゲームライター、評論家
- 編集部・ハルク　DQファン代表



↑今回新たに公開された台所の写真だ。Ⅳのグラフィックは細かいところまで凝ってるのだ

作戦は単なるオートバトルなのか？

ハルク　まず、一番話題となっているところのＡＩシステムについて、話したいと思うんですけど。

成沢　ただ、オートバトルモードなだけじゃないのかな。

大堀　自分のＨＰとＭＰの残量を見て、敵のＨＰを図って、メニューによって頻度分けするぐらいでしょう。

ハルク　ちょっと作戦コマンドについて、それぞれ説明してみてよ。

田尻　「みんな頑張れ」は？

大堀　「みんな頑張れ」は、それぞれの能力を楽しく使ってどつくんでしょ。

田尻　じゃ「呪文を節約」。

大堀　「呪文を節約」は、マジシャンは、ＭＰを極力使わないようにして、殴る蹴るじゃないの？

田尻「ガンガンいこうぜ」

大堀　一番強い魔法とか一番強い武器とかでボコボコにするのかな？

田尻　「命を大事に」

大堀　「命を大事に」は…　何で俺が全部説明しなくちゃなんないんだよ。(笑)

ハルク　ひとりに言わせちゃずるいよ。

田尻　「みんな頑張れ」と「ガンガンいこうぜ」の差違ってのがよくわかんないよね。

大堀　「みんな頑張れ」は、ちょっと強めの敵が出たらそれなりの戦い方するわけ、一番強い魔法を使わないで妥当な線の魔法を繰り出してくるのね、「ガンガンいこうぜ」は、とにかく強いのでボコボコにする。だから、１ターンで戦闘を終わらせるっていうのが「ガンガンいこうぜ」じゃないかと。

田尻　「いろいろやろうぜ」っていうのは？

大堀　「いろいろやろうぜ」は…　しらねぇよそんなのっ！（笑）

ハルク　だから、Ⅲでいえば、盾を天にかざしたり、剣をふりかざしたりする、そういうパターンじゃない。

大堀　「ガンガンいこうぜ」って、対グループを中心に考えて、設定されてるような気もしますけど。

ハルク　で、あとさ、戦えば戦うほど戦い方が、うまくなるっていうのがあるわけ。そういうのってどういう仕組みになっているのかな。

大堀　ＲＰＧを僕がつくるんだったら、経験値稼ぎがうっとうしいから、敵に対しての学習効果を入れようとしますね。スライムと戦って、スライムをボコボコに倒せるようになったら、スライムベスがいきなりでても、あるていどの攻撃ができるように。

ハルク　それは、どういう意味？

大堀　弱い敵というか、同じ系統の敵に対してとか一種類の敵と戦闘経験を積むと、それにたいしての攻撃力がある程度あがるようなこと。スライムなら、スライムに対しての学習を得たりするわけですよ。

田尻　ふつうはオートバトルっていうと、同じ敵と何度も戦うような、単なる手続きとしての戦闘を簡略化しようとするけど、多分これは違うんでしょうね。作戦そのものを楽しむために考えられてるはずだし、そうじゃないと意味ないですから。

ハルク　要するに、今までのオートバトルっていうのは、ある程度こっちが強くなったのに、弱い敵とも相変わらず戦わなくちゃいけない、そんな時のために設定されていたわけだよね。Ⅳの場合っていうのは、オートバトル自体が、ＡＩ機能を持たせることによって、戦闘だけを見ても賢くなっているんだろうね。それともうひとつは、プレイヤーが何種類かの作戦コマンドを選べることによって、その戦闘自体も楽しむことができるってことでしょ。

田尻　だからこれは、経験値が上がってから「みんな頑張れ」を選ぶと、みんなの頑張り方が変わってくるんじゃない？　同じだったらつまんないもの。

ハルク　それがＡＩじゃないの？

成沢　ＡＩなのかなぁ。(笑)　先へ行けば行くほど敵キャラが変わってくるじゃない。その敵キャラによって戦い方を設定しとけばいいんだから、ＡＩもへったくれもないんじゃない。極端に弱い敵や強い敵がごっちゃになったときに、戦い方の選択をＡＩでかってにやってくれるっていうなら、なるほど賢いし、ＡＩの意味かなって気もするけどね。結局、先にいったら先にいっただけの強い敵キャラとしか戦わないんでしょ。

大堀　でも、ＡＩっていってもそんな大げさなもんじゃないと思うよ。ただオートバトルモードが細分化されているだけなんじゃないかな。でも、単に攻撃するだけじゃ発展性がないから、魔法を使ったりとか、敵とどのくらい戦ったかを人工知能に覚えさせて、その経験にしたがって攻撃力の比率をあげてやろうってことだと思う。だって、あまり大げさなＡＩなんてファミコンではできないですよ。たしかに、単純なＡＩっていうなら簡単にできるかもしれないけど、人工知能っていうほどのものをコンピュータで作るのは、とても難しいことなんですよね。だから、そんなに細分化しないでも、賢いＡＩをひとつ積んでオートバトルっていっていればいいんじゃないの。

田尻　でもさぁ、そんなに頭良くなくてもいいんじゃないかな。頭良くなくても、行動がかたよってるものがいくつかあれば。シチュエーションにあわせて彼らを操作するのがおもしろいわけでしょう。一個しかなくて頭がいいってのは確かにスゴイけれども、つまんないんじゃないかな。

大堀　人工知能といってるけれどもただ入力するコマンドを全部まとめてあるだけであって…

成沢　それはもう、いい悪いの問題じゃなくてさ、その程度のことなんじゃないの。

大堀　入力を簡略化するためのもんでしかないと思いますね。

成沢　それほど戦闘を重要に考えていないみたい。

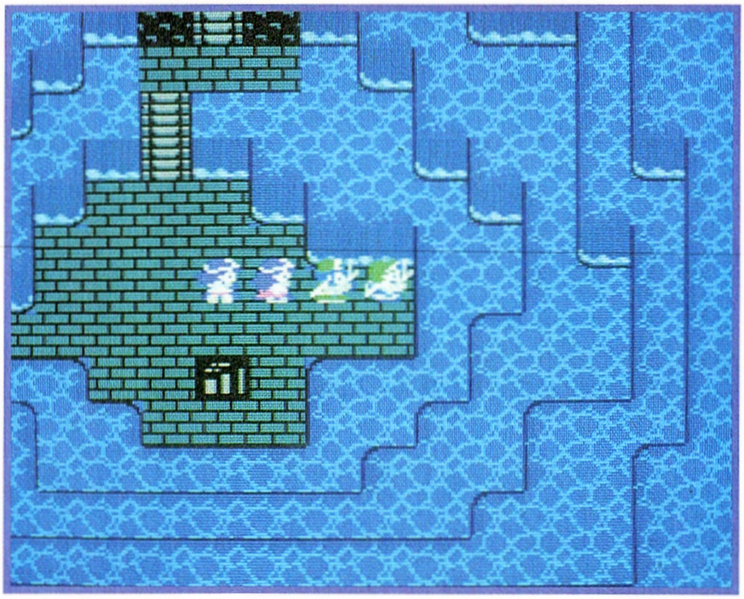
大堀　だから、シナリオとか成長過程を楽しむゲームになってると思う。

成沢　シナリオ重視なんじゃないの？

大堀　ＦＦⅡの戦闘シーンを省いちゃったようなゲームになるんじゃないですか？　戦闘そのものでなく、入力する手間を省いたようなゲームにね。

パターンのちがうモンスターも登場

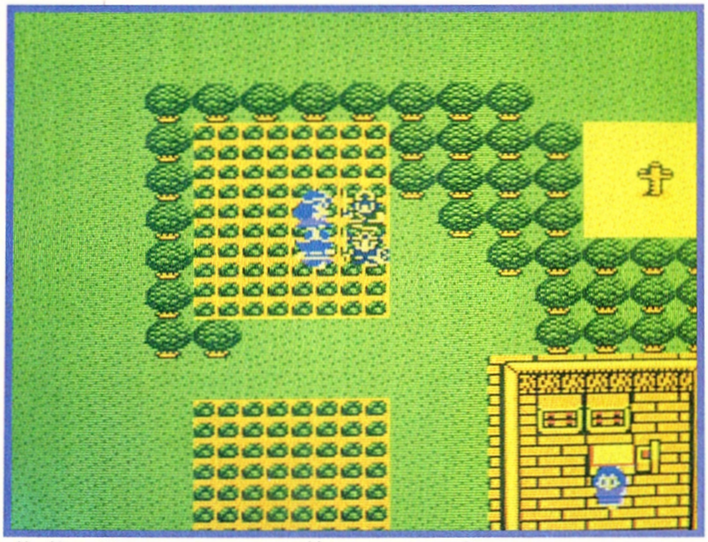
大堀　だんだん回をおうごとに、かなしいキャラクターになってきてるような気がする。
田尻　なんか、アクがないね。あんまり。これ、出ないんじゃないのかな？
大堀　あまりにもモグラがかなしいよ。
田尻　あ、あれいいじゃない。
大堀　シャベルで殴るのかな？
ハルク—メインキャラはどう？　職業による性格づけなんかは？
大堀　やっぱり忍者でしょう！
一同　でたっ！（笑）
ハルク　忍者にこだわってるなぁ。
大堀　忍者出して欲しかったですよ。言われたから、出すのやめるのってなしだよなぁ。まあ、それはいいとして、このドラゴンライダーって戦ってるときに片方だけ死んで、さらに攻撃してくるんですかね。そういうのありそうですよね。
ハルク　攻撃も複合攻撃してくるってこと？
田尻　たとえばさ、2回攻撃してきて、1回目は剣で次にドラゴンが火を吐くって感じじゃない？
大堀　で、どついてたら片方だけ死んじゃったりしてね。
成沢　そこまでやったら、すごいね。
大堀　グラフィックを見ると、キャラを重ねあわせてるみたいなのね。だから、たぶんやると思う。
成沢　上と下のキャラを別々に切り離して動かしちゃうわけ？
大堀　うん、それはやると思いますよ。
ハルク　そういうの、おもしろいよね。今までのパターンと違うもの。
大堀　上のヤツがやられると、下のヤツが怒っちゃったりしてね。ところで、モンスターはどうすれば仲間になるんでしょうね。
ハルク—戦って、倒すんじゃない？
大堀　倒したら死んじゃうでしょ。（笑）仲間にする魔法ってないんですかね？幻惑の魔法ありましたよね、IIIで。あんな感じで、取り込む魔法とかあるんじゃないですか。
ハルク　マスターズクラブにきてたんだけど、うらない師の持っている未知の力っていうのがモンスターを仲間にできる力なんじゃないかっていうんだよね。
大堀　おどり娘が踊りを踊って敵を魅了する、なんてね。
ハルク　敵とはいってない。モンスターが後2匹っていってるんだからね。
大堀　ティル・ナ・ノーグみたいにドラゴンパピー仲間になったりして。でも、ボクは絶対、ホイミスライムやベホマスライムを仲間に欲しい！



◀ダンジョンや塔には、馬車に乗ったまま入っていけるものと、歩く人だけでしか入っていけないものの2種類がある。他にも工夫がいっぱいあるハズだ！

定価は8000円台の可能性が濃厚？

ハルク　価格はいくらぐらいかな。
大堀　高いんじゃないの？
一同　（笑）
成沢　エニックスでは6000円台にしたいんだって話を聞いたことあるよ。
ハルク　それはもう当然でしょ。IIIはいくらだっけ？
田尻　5900円じゃなかったっけ。
ハルク　マリオは3メガで6500円だったでしょ。
大堀　ドラクエIVは4メガバッテリーバックアップ付きだから、7000円ぐらいじゃない？
ハルク　でも今、2メガのロムって1個いくら？
成沢　たしか2メガのマスクロムで700円ぐらいでしょ。
大堀　いや、今はもっと高くなってるでしょ。1000円ぐらいするんじゃない。4メガだからそれをふたつですよね。それだけでもう、2000円でしょ。
成沢　それにバックアップ積んで…
大堀　でも、基盤はMMCの1という安い基盤を使ってるんでしょ。
ハルク—えっ、そうなんだ？
大堀　何で、ボクが知ってるんですかね。（笑）確かそうだと思った。
田尻　こいつほんと信用なんねぇな。
大堀　とにかく、あんまりイイ基盤を使う必要性はないわけですよ。どうせRAMを積むことだし。
成沢　いっても、8000円ぐらいにおさえるでしょう。
大堀　そのMMCの1を使ったとして、今までなら2メガで電池がのっかると基盤コストが2500円ぐらいって聞いてるのね。で、4メガになるから、さらに2メガ分のチップをのせて…原価は5000円ぐらいかな。そうするとやっぱり、価格は8000円ぐらいにはなっちゃうよね。



⬆町の中には畑もあったりする。これは単なるグラフィック的なものでしかないのだろうか

7月下旬の発売はムリじゃないかな

大堀　ドラゴンクエストIVっていつ出るんですか？　夏ごろでしょうかね。
ハルク　発売日はもう、今の予定でもね、7月から8月ぐらいになるんじゃないかな。
成沢　10月ぐらいじゃないの。
ハルク　根拠は？
成沢　7月にはどう考えても間にあわないと思うんだけどさ。
大堀　今の段階でまだできてないですよね。
成沢　できあがっても、デバックが異常にタイヘンでしょ。
大堀　バグを完全にとるために2ヵ月はかけるよね、最低。
成沢　上がるのは早くて5月ぐらいじゃないの。
田尻　発売は9月以降だと思いますね。
大堀　早くて8月末ぐらいかな。デバックでまた変なバグとか出そうじゃないですか。システムが複雑になっていますから。
成沢　でも、遅れてもいいから、デバックだけは完璧にやって欲しいよね。
大堀　あと、仕込むのがかかると思うのね。4メガだし、ある程度の数作らないと出せないから。
ハルク　でもファンとしては、7月までには出して欲しいな。



アイドルゲーム



あの光GENJIがゲームになった!!

ついにあの「光GENJI」がファミコンゲームに登場するぞ！　光GENJIのメンバーとの相性占いができたり、メンバーが伝言をくれたりするニュータイプのAVGだ。「光GENJI・ローラーパニック」ゲーム界に新旋風を巻き起こすことができるか!?

ティーンエイジャーに圧倒的な人気を誇り、88年度レコード大賞に輝いた超アイドル「光ＧＥＮＪＩ」が、ついにゲームキャラクターになった！　過去に、中山美穂の「トキメキハイスクール」、立花理佐の「リサの妖精伝説」、さらに最近では、小川範子の「NO・RI・KO」などアイドルをキャラクターにしたゲームはいくつかあったが、「光ＧＥＮＪＩ・ローラーパニック」は、その決定盤ともいえる。

このゲームの特徴は、何といっても女の子をターゲットにしていることだ。先着10万名の予約者には、「光ＧＥＮＪＩの相性占いカード」がプレゼントされる。さらにゲームをクリアした時には、光ＧＥＮＪＩのメンバーがメッセージをくれるという、光ＧＥＮＪＩファンの女の子には、〝涙モン〟のゲームなのだ。

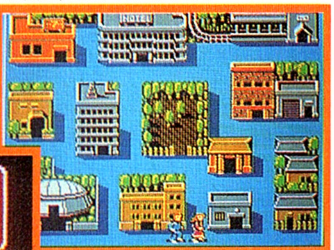
ストーリーは、盗まれたローラースケートをコンサートが始まるまでに捜し出すというもの。女の子も巻き込む新しいタイプのＡＶＧが登場だ！



▲光ＧＥＮＪＩのローラースケートが盗まれた、このままではコンサートができないぞ



▲事件はビッグボールでのコンサート当日に突然、起こったのだった



▲この町のどこかに犯人が隠れているはずなのだ。捜し出せ！



◀あこがれの光ＧＥＮＪＩのメンバーの一人がパートナーだ





の真打ち登場!!



3/20発売予定

ビデオも同時発売

■ポニーキャニオン■¥3200■ディスク(両面)

A キミに代わって光GENJIのメンバーが伝言してくれる!

事件の発端は、コンサートホールである「ビッグボール」での盗難だった。その日ビッグボールでコンサートを行なう予定の光GENJIのローラースケートが、何者かによって盗まれたのだ。このままではコンサートが中止になってしまう。町の中に犯人は必ずいる。町を歩き回り、ヒントを集めて、一刻も早く犯人を捕まえなければならない。

ゲームは光GENJIのメンバーの中から好きな一人をパートナーにして進めるのだ。つまり光GENJIといっしょにゲームできるというわけだ。しかも、ゲーム開始時にあらかじめ、メッセージを入力しておくと、ゲームをクリアした時に、なんと光GENJIのメンバーから伝言が送られる機能が付いている。たとえば諸星クンから「○○チャン、お誕生日オメデトウ! また今度いっしょにコンサートに行こうよ」なんてメッセージが届くのだ。









▶光GENJIがキミと彼女の恋のメッセンジャーに!!

B キミと光GENJIの相性を占える「占いの館」だ!!

前述の「伝言機能」を恋のメッセンジャーとしても利用できる。好きな女の子に、メッセージをインプットしたディスクをプレゼントすれば、君に代わって光GENJIのメンバーが、君のメッセージを伝えてくれるというわけだ。だからプレゼント用としても利用できるぞ。

また、ゲーム中の町の中のどこかに「占いの館」があるんだ。この「占いの館」では ゲームプレイヤーと光GENJIとの相性を占ってくれるというのだから、もう女の子をトリコにすること間違いなしなのだ!

3月20日発売予定のこのAVG、要チェックですぞ。



▲ゲームエントリー時に、君のデータをインプット



ビデオも同時発売!!

今年、デビュー3年目を迎える光GENJI。昨年のレコード大賞や紅白歌合戦初出場などで、大きく力をつけてきた。

3月20日は、光GENJIのライブビデオも同時発売される。1月に行なわれた東京ドームコンサートを中心に、昨年12月のライブや映画キャンペーンの様子もインサートされる予定だ。



パワー全開!! アイドルゲーム

アイドルゲームも今や、ファミコン界のドル箱だ。中山美穂チャンで始まった、"アイドルもの"。ここでその簡単な歴史をたどってみよう！



歌手、女優業の両分野で大人気の美穂チャンが主人公の「トキメキハイスクール」。これが発売された時は、本当にビックリした。

私立トキメキ学園を舞台にくり広げられるストーリーは、まさにミポリンのナンパゲーム。美穂チャンのデリケートな性格を、うまく見抜いてハートを射とめるのがゲームの目的だった。あこがれの美穂チャンを、おそれ多くもナンパしてしまうという、大胆なゲームなんだよね。ファミコン史上初のこのゲームにファンは狂喜乱舞した。



▶美穂ちゃんのハートをやさしくキャッチするのだ

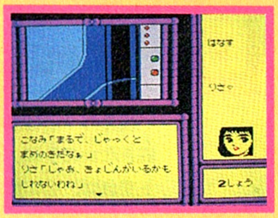
中山美穂　中山美穂のトキメキハイスクール

■任天堂■'87年12月1日発売■¥3500■ディスク



一昨年レコード大賞最優秀新人賞に輝いた、スーパーアイドルの立花理佐クンのAVGが、「リサの妖精伝説」だった。ファミコン界での"アイドルもの"のいわば第2弾に、ちまたは大騒ぎ。リサちゃんのコンサートの最中に、突然周囲の様子がおかしくなって…、そして気がついたら、知らない世界でリサちゃんと二人倒れていた。という、衝撃的なオープニングは、立花理佐ファンならずとも、思わず熱狂したものだった。

しかも、ゲーム中に教えてもらえる番号に電話すれば、リサちゃんの声が聞けるというのも最高だった。



▶理佐クンと二人でメルヘンの世界で…

立花理佐　リサの妖精伝説

■コナミ■'88年6月21日発売■¥3500■ディスク

うーん、やっぱりPCエンジンのCDロムは一味違う！と思わせてくれたのが「NO・RI・KO」だ。範子ちゃんがナマの声で歌ったり、しゃべったり、一緒に遊んで（？）くれたりと、盛り沢山のソフトだった。雨に降られて、範子ちゃんの部屋で雨宿りしちゃった時なんか、このあとどうなるのか…と思うと思わず…。

範子ちゃんと、クイズや相性占い、そしてあっち向いてホイなんかで遊んでいると、もう範子ちゃんはほとんど、キミのモノだ。CDロムには、これからもっと過激なものを期待したい。



▲範子ちゃんと一緒に楽しく遊ぶのだっ！



小川範子　NO・RI・KO

■ハドソン■'88年12月4日発売■¥4980■CD-ROM

番外編

アイドルではないけど、タレントなどの芸能人のキャラクターを使ったゲームも、数多く出ている。





明石家さんま、ビートたけし、所ジョージなどが、ゲームキャラクターで登場している。また「ぎゅわんぶらぁ自己中心派」など、人気漫画を題材にしたものを含めれば、最近のゲームは、登場するキャラクターがいかに大切かがわかる。でもビデオ「マックスヘッドルーム」の"マックス"のように、ゲームの中だけしか出てこない、人気キャラクターが登場してくれることを私は待ち望みたい気もするが…。

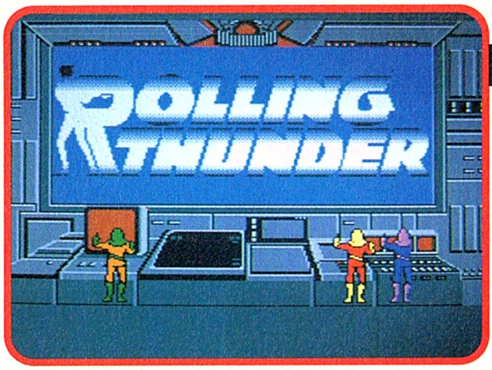
HOT GAME SCANNER

ホット・ゲーム・スキャナー

最新(さいしん)ゲーム徹底紹介(てっていしょうかい)

カセット／ナムコ／3月17日発売予定／¥5500

ROLLING THUNDER



ローリングサンダー

派手なパワーアップや広大なマップが無くても、おもしろいゲームは、おもしろい。そう、1960年のアメリカを舞台に展開されるスパイ・アクション「ローリングサンダー」が移植されたのだ。くわしくは本文を読め！

文／手塚一郎

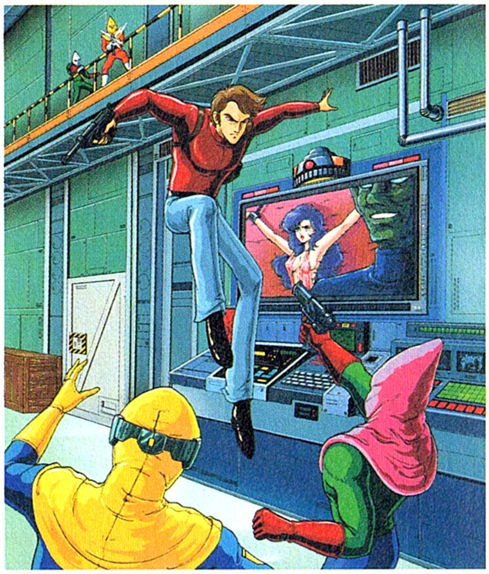
ローリングサンダー、ついに移植完了！

ローリングサンダーは、サイドビューのシューティング・アクションだ。主人公のアルバトロスは、捕われの身となってしまった仲間の美人スパイ・レイラを救出するべく、単身この敵の要塞へと潜入したのだった——。

このゲームは、アーケード版の移植のため、遊んだことのある人もいるだろう。キャラクターのデザインは元より、その動きやグラフィック、そしてBGMに至るまで、今までのナムコというよりも、ゲーム全般においても異色作だった。

時は1960年後半——。自らを救世主とした謎の男マブーは、秘密結社ゲルドラを組織し、ニューヨークの地下に要塞を築いたのだった……。

ストーリーは二部構成。それぞれが5つのエリアから成っている。ゲームの進行は、敵を倒しつつ、そのエリアの出口まで行くことをくり返す。基本的には右へ右へと進み、場合によっては下へと降りたりする。アルバトロスの武器は、拳銃もしくはマシンガンのみ。対して敵は、大別すると7種類。どれもが特徴あるアクションで、隙あらばアルバトロスを倒そうと攻撃してくるのだ。全部を相手にするわけにはいかない。しかも、エリアをタイムが0になる前にクリアしなければミスとなってしまう。時には逃げることも大切だ。



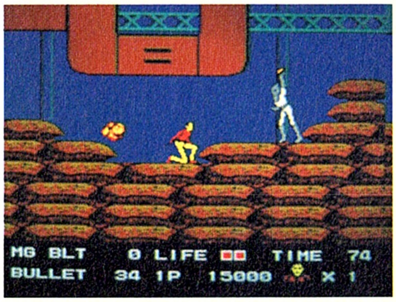


◀エリア1の写真だ。右のドアはマシンガンの弾を補給する場所。連射可能になるぞ！

と、書くべきことは全部書いてしまったのにスペースが余ってしまった。で、移植としてのデキを少々書きたい。一言で言うなら、なかなか良い。違う点は、自分の弾が速いこと。敵の配置が違うこと。ストーリー1－5から登場する「鉄格子」の中から、ハイジャンプで出られないこと。このぐらいか。一部の敵を除いて、敵のアルゴリズムが良くできている点がウレシイ。ビデオゲームで見られた、あの動きが、自分の家で楽しめるのだ。

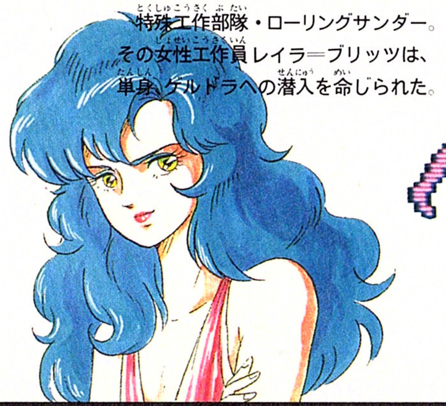
通称「やっちゃえポーズ」。流行らせようぜ！





◀エリア1の後半。敵は銃以外の武器も使ってくる。自分なりのパターンをつくって攻略せよ！





特殊工作部隊・ローリングサンダー。
その女性工作員レイラ＝ブリッツは、
単身、ゲルドラへの潜入を命じられた。



ニューヨーク、貧民街の外れの古ビルに、地下要塞ゲルドラはあった。数多くの信者を持つマブーの目的は、世界征服だったのである——!!

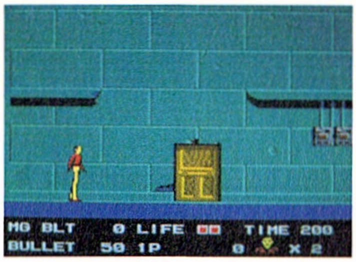
まずは、アルバトロスの操作方法から紹介しよう

ここでは、主人公アルバトロスの操作方法と、そのリアルな動きについて書く。よく読むように。

まずは、操作方法。✚字ボタンの左右で移動、下でしゃがみ、2つのボタンではショットとジャンプを行う。

これだけならば普通のサイドビューのゲームと何ら変わりないが、ローリングサンダーの画面を見てもらえれば判る通り、多くの場所ではフロアの1階と2階がある。ここの移動手段もジャンプなのだ。やり方は簡単。1階から2階への移動は、✚字ボタンの上＋ジャンプ、2階から1階へは下＋ジャンプ。これがスピーディで、実に気持ちいい。

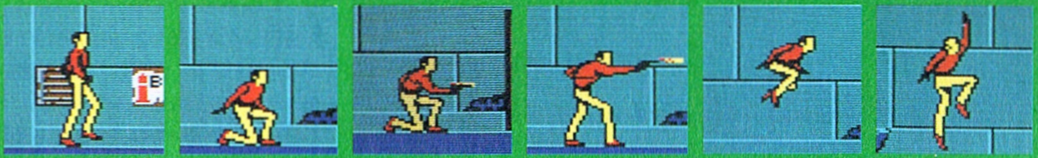
また、フィールドのドアには「BULLET」とか「ARMS」などと書かれたドアがあり、この前で上に入れると中に入って弾の補給ができる。前者は普通の銃で、後者は連射可能なマシンガン。ビデオゲームとは違って、同じドアで何度も補給できないので弾は大切に撃つのがベストってワケだ。



▲ゲームスタート直後。この細身のキャラクターが主人公のアルバトロスだ。いかにもアメリカ！っていう感じの動きをする

さあ、見ろ。それ、見ろ。これがアルバトロスの華麗なアクションの数々だ！

お次は、主人公の動き。これは文章で説明するよりも写真の方が判りやすいだろう。右の6点を見てほしい。細めのキャラが、いい味を出しているのだ。これぞアメリカ風！



ストーリー1-1 ニューヨークの古ビルが、マブーの要塞であった！

では、エリア別に紹介していこう。まずはストーリー1－1から。

このゲームでは、敵があまり弾を撃ってこない。だから、よけることよりも、いかに効率良く倒していくかが問題になる。前半は簡単だ。敵には一発で死ぬヤツと、二発当てないと死なないヤツとがいる。前者は問題ないが、後者はどうか？　こいつは一発当たった時点で後ろに吹っ飛び、しゃがんでしまう。つまり、普通に二発撃っただけではダメだってこと。で、テクニックを一つ。立って一発、半呼吸おいて二発目はしゃがんで。これは「二段撃ち」と、昔ボクが勝手に名づけたものだ。これならば、敵に反撃のチャンスを与えずに倒せる。後ろの方のエリアでは弾を撃ってくるヤツもいるので、確実に効率良く倒せるテクを身につけることが上達のコツだといえるだろう。

後半は、タイヤなどが積まれているビルの地下。タイヤの中には敵が隠れていたりするため、注意が必要だね。特に、二発当てないと死なないヤツだったりすると、タイヤの中でしゃがんで見えなくなってしまう。急がずに進め！

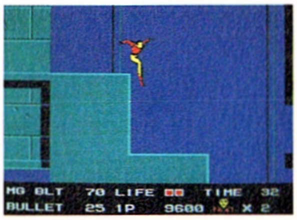


▲これが二段撃ちだ。コツは、あまり早く行わないようにすること。必ず覚えよう





▶これが噂の「やっちゃえポーズ」。学校でハヤらせよう！



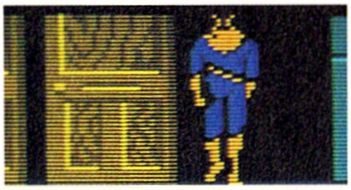
◀ここからがエリア1の後半。地下へと降りていくのだ

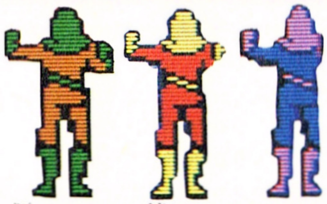


▲タイヤをはさんでの攻防。弾をケチらないことが大切だといえるだろう

マブーの正体を突き止めたレイラ。

この証拠さえあれば――。と、レイラは思う。だが、その時、周囲からの視線を感じた。服の内側を値踏みするような獣の視線である。ドアが開き、マブーの手下が現れた。罠だったのだ！





銃でマスカーを倒していくレイラ。しかし、包囲網は少しずつ、確実に縮まっていく。掌に衝撃を残し、弾を吐き続けるレイラの銃。それが、カチャリと軽い音を立てた。弾切れ？　立ち尽くすレイラに、三人のマスカーが！



▶各エリアをクリアすると見られるデモ。ああ、ついに捕われの身となったレイラ。彼女の運命は？



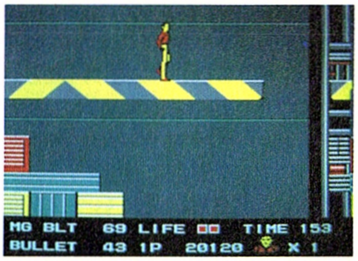
ストーリー1-2 地下に広がる要塞。世界征服が始まろうとしていた

このエリアはドアが少ない。言い換えれば、ドアから急に現れる敵が少ないということになる。おちついて、確実にプレイすれば何とかなるだろう。

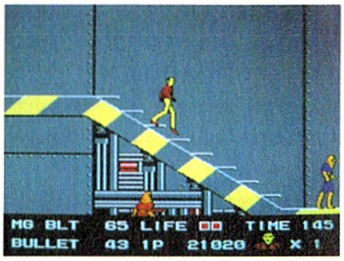
さて、このゲームを何度も遊んでいると「ここでは、この敵が出現して……」と、パターンを覚えてくる。そうなったら、しめたものだ。なぜか？

「ガン・シールド」なるテクニックが可能になるからだ。これも簡単なテク。弾を何発か撃っておいて、それを追いかけるようにして進めばいいのだ。敵が出現してから撃つよりも早く倒せるのは当然のこと。ただし、先にも書いたようにＦＣ版はビデオゲーム版よりも自分の弾が速いため、今ひとつ役に立たないかもしれない。残念……。

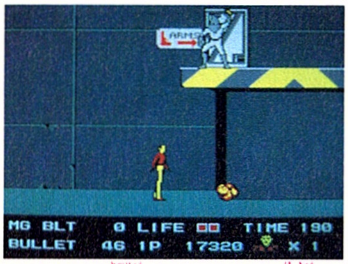
後半は――。行き止まりになるのでコンテナの上をジャンプして上へと上がろう。上がったら再び右へ。ここを突破すると今度は階段を使って下へ。最初のヤマ場がこの辺かな？　一番の攻略法は、やっぱり敵の出現パターンを覚えること。がんばってくれ。



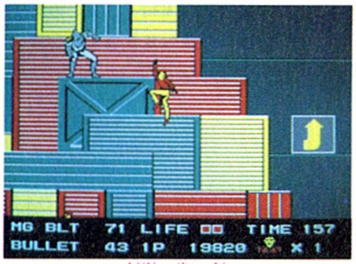
▲コンテナを上ると、今度は再び右へと進む。ここのジャンプを失敗すると下へ落ちてしまう。あせらずに跳ぶようにしよう



▲すると、またまた進む方向が変わる。今度は階段を使って下へ行くのだ。敵がウジャウジャいるので、ジャンプの多用は危険



▲エリア２に突入！　マシンガンを補給できるドアの前で、マスカーが爆弾を叩きつけている。タイミングを計って抜けよう



▲エリア２は、後半に入る前にコンテナを使って上へ上へと進まなければならない。爆弾野郎も、ついでにやっつけてしまえ！

ストーリー1-3 地下洞窟に、マブーの造り出した人工生命が蠢く！

ガンガン行く。これは第３エリアだ。

ここは、今までのような建造物の中ではない。地下洞窟なのだ。

今までと違った雰囲気に合わせるように、新しい敵キャラクターも２つばかり登場する。通称サル野郎。ペンネームは人造人間で、本名はブローガ。そして黒ヒョウことパンサー。どちらもイヤらしい（Ｈではない）動きをするので、手こずる人もいるだろう。

ブローガは、近づくと主人公の頭上を右へ左へバンバン跳ねる。パンサーも跳ねるが、こいつは屈んで弾を避けたりもするのだ。イヤなヤツ。弾をケチらずにゴリゴリ撃って倒すようにしたい。もちろん、先ほど書いた２つのテクニックを使うのも忘れてはいけないぞ。

ブローガのように跳ねるヤツにも二段撃ちは有効だ。いつジャンプされてもいいように、こいつが見えたら使うようにしたい。また、このブローガは倒さないといつまでも追いかけてくるため、戦わずに逃げるのは危険であるとも書いておこう。ここを楽にクリアできるようになったら中級者だ。


◀背中が曲がっている。ブローガであった。人造人間である。得点は300点であった。近づくと跳ねるのである。やられパターンが情けないのであった。うん

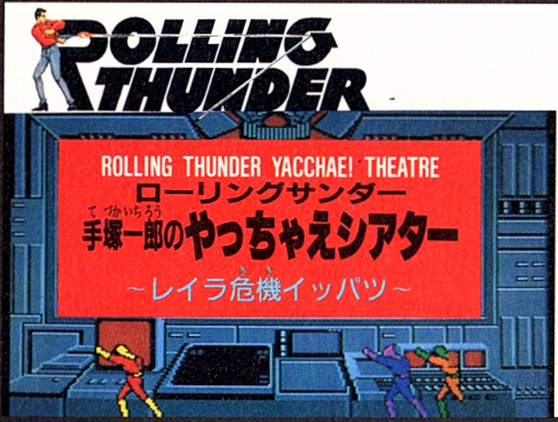


▲弾を補給できるドアがあるが、アルバトロスの背後からブローガが！　辺りに敵がいないことを確認してから補給しようね



▲オリの前ではパンサーが出現。余談ではあるが、オリの中に入ることができる。エリア８は、そうしないとクリアできない





「マブー様が来られる前に、俺たちに聞かせてほしいものがある」

捕えたレイラに、マスカーのひとりが言う。「可愛い悲鳴を頼むぜ！」

レイラの赤い服が裂けた。





レイラは、自分を囲むマスカーたちを見た。拳を突き上げる者、奇妙な踊りをする者――。その映像が、ゆらりと揺れた。頬を伝うものがあった。



ストーリー1-4 生命をも操るマブー。溶岩湖からも敵が現れた

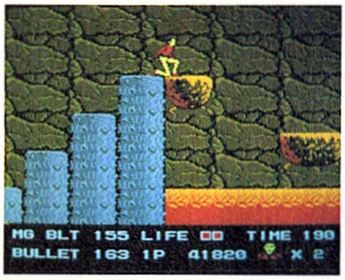
ストーリー1だけを見るならば、このエリア4が一番難しいだろう。

今までのエリアは、比較的平坦だったが、ここは実に起伏に富んでいる。しかも、落ちたら死んでしまう溶岩湖までもが広がっている――。

新しいキャラクターも2種類登場。巨大コウモリ・ゲルゾと、ファイヤーマンだ。前者は近づくと飛び、画面上部を数回往復したあとで急降下してくる。また、ファイヤーマンは画面中を跳ねまわり、撃たれると分裂してから画面上方へと消える。倒す場合に、場所を考えなければならない。

溶岩湖では、足場から足場へとジャンプする際に空中で制御が不可能なため、その位置が重要となる。馴れだね。

▶溶岩湖が見えてきた。落ちると死んでしまうので慎重に行こう。足場の左の方でジャンプすると大体丁度いいことが多いよ



▼エリア4では、巨大コウモリことゲルゾが登場する。近づくと飛び立つこのキャラクターは、画面上部で何回か往復したあと急降下してくる。倒さないとしつこいぞ！





▶溶岩湖付近では、ファイヤーマンが出没する。撃つと分裂してから死ぬので、なるべく離れて戦うのがいいだろう。

う・ん・ち・く♥



巨大コウモリ――ゲルゾである。

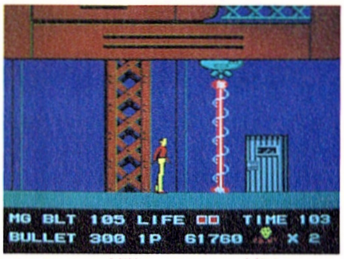
フィリピン地方では、洞窟に巨大なコウモリが棲み、それを調理して食べるというのだ（本当）。美味しいかどうかは不明だが、フルーツ・バット――つまり果実を食すコウモリであるからマズくはないかもしれない（本当）。ゲルドラの内部には、フィリピン人がいるとの噂もある（ウソ）。余談ではあるが、東京にもコウモリがいる（本当）。

ストーリー1-？ レイラは何処に？本当の戦いは、今始まるのだ！

ここは「ストーリー1－5」だけでなく、それ以降のことも紹介するためのスペースだ。

ストーリーが二部構成というのは前に書いたが、それは単に二周目があるということではない。なぜか？ 答は1－5をクリアしてもレイラを救出できないという点にある。つまり、このビルにはマブーもレイラもいなかったのだ。本当のアジトでの戦いは、ストーリー2で初めて語られるというワケ。

で、ストーリー2について少々。難易度は、さすがにアップしている。が、それは、敵の強さというよりも、鉄格子やレーザー砲などのフィーチャーの追加と、敵の出現パターンの変化による。つまり、一周目の雰囲気を壊さずに二周目につないでいるワケだ。



▲エリア6の後半にレーザーが登場する





◀エリア5の最後には指令室が……。レイラは？



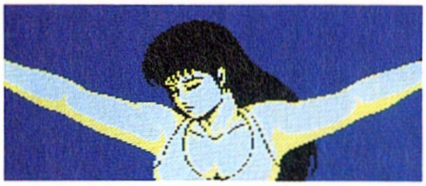
◀ストーリー2－1は鉄格子がある。意味ナシ



◀エリア8は難しい。ジャンプ地点を見極めろ！

最後の敵・マブーとの戦いは、ビデオゲームよりも凄絶である。期待していいよ。

パスワードによるコンティニューや隠しドアなどもあり、ファミコンならではの楽しみも増えた。これは買い！



◀ついにハリツケになってしまったレイラ。ゲルドラの儀式のいけにえとなってしまうのか？ ドキドキ！





▶拷問を受けたレイラ。彼女の脳裏を過るのは、ひとりの男だった。彼の名は、アルバトロス……



▲不敵な笑みを浮べるマブー。どう見ても救世主には見えない顔である。アルバトロスの活躍が、今始まる！

ローリングサンダー やっちゃえシアター

CAST レイラ
マブー
マスカー
アルバトロス

企画・構成 ヒラ坊（独身）
監督・脚本 手塚一郎（マユ）
演技指導 ベニー松山（笑）



ドラゴンスピリット～新たなる伝説～

去年の暮れにPCエンジン版の「ドラゴンスピリット」が発売されたが今度はファミコンに登場だ。さすがにAV面ではPCエンジン版にかなわないが、ファミコンならではのフィーチャーが入って装い一新されたのだ。

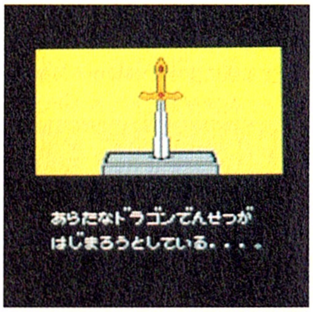
文／CB〝イナリワン〟成沢

PCエンジンに続いてファミコンでも登場の移植作だ

「ドラゴンスピリット」のゲーム内容は知っている人も少なくないと思う。主人公勇者アムルが聖なるブルードラゴンに変身して戦うシューティングゲームだ。このファミコン版はアムルの戦いから十数年後のお話しだ。地上は邪神ザルダのために再び闇の世界になろうとしている。その企みを食い止めんとするアムルの息子レイスが主人公だ。とはいってもゲーム内容は業務用のまるまる移植版といえるものなのだ。



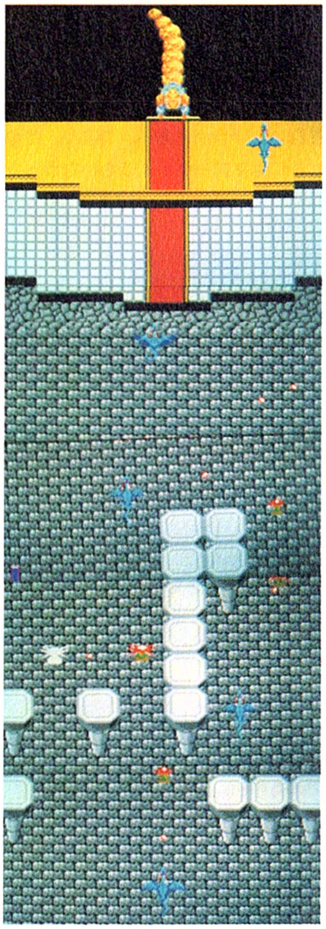




初心者用と通常モードの2種類で楽しめる

ゲームのスタートは業務用、PCエンジン版のラストに当たるザウエルとの戦いから始まる。難しそうな気がするがそんなことはない。トレーニングステージともいうべきところで、実に簡単である。ここをやられずにクリアできればブルードラゴン編、やられるとゴールドドラゴン編でスタートする。よほどの初心者以外ならほぼ間違いなくやられずにブルードラゴン編でスタートできるだろう。ブルーとゴールドの差は以下で説明しよう。


◀この時にザウエルの頭めがけて撃つ！ブーメランをうまくよけるように！



ゴールドドラゴン編

ゴールドドラゴン編は初心者用のモードだ。ステージは1、3、4、7、9の5つしかなく、対空武器は最初から連射に、ライフがブルーの2倍もある。真のエンディングは出ない。




▲主人公、レイスが目覚めるところから始まる。まだまだ未熟な少年なのよね

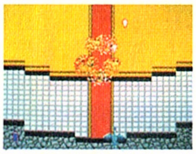


▲そしてタイトル画面へ。ちゃんと「GOLD DRAGON」と表示されるでしょ


▲やけに弱いボスキャラばかり。あっという間にやっつけられるのよね。楽勝

ブルードラゴン編

こちらが本編。ステージは9つ、ライフも3ダメージ分しかない。あくまでゴールド編は初心者向けなんだからこちらを主流にして戦おう。なお、ザコ敵はどちらも変わらない。




▲こちらはタイトルデモにあった絵が再び登場。ちとさみしいけど、メッセージは違う



▲「BLUE DRAGON」の表示も勇ましく、いざ本編へ。スタートボタンを押せ!!


▲まあ、業務用やPCエンジン版で2～3面まで進める人なら誰でもこちらへこれます

偉大なるドラゴンになるための重要アイテム14種類

ドラスピに欠かせないのがパワーアップだ。次から次へと襲いかかる敵を相手にするにはパワーアップなくしては戦いきれない。以下にある14のアイテムの性質を把握し、その効果を上手に生かして戦い進んでいこう。

パワーアップ時にダメージを受けると、常に首1本、対空用ファイアーの強さ1、スピード1づつがパワーダウンしてしまう。その直後がもっとも危険な時で、連続してダメージを受けやすいので気をつけなくてはならない。また何でもアイテムを取ればいいってものじゃなく、望む状態になったらほかは取らずに行こう。

青いアイテム



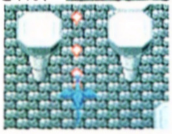
首の数が増え、最高3本になる。首の本数に応じて同時に発射できる弾数が増えるか、3本になると当たり判定が大きくなる。



赤いアイテム



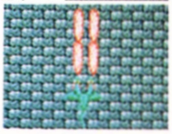
対空用ファイアーの威力が上がる。通常時を1とすると1つ取ると1.5、2つで2、3つで2＋自動連射というように上がる。



ファイアーブレス



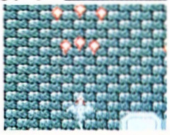
ノーマルファイアーの4倍の威力を持ち、敵を貫通する火炎を吐くことができる。ただし、連射は2発しか出すことができない。



ワイド



左上、正面、右上の3方向に弾を撃てるようになる。首が増えても、ちゃんとワイドになっているので、かなり便利である。



アースクエイク



一定時間地震を起こし、画面内にいる地上の敵キャラを無条件で倒すことができる。もちろん地上にあるタマゴは割れる。



パワーボム



一定時間対地用ファイアーの着弾と同時に地震が起こり、画面内の敵をすべて倒す。地震と似たような効果を持っているのだ。



パワーウイング



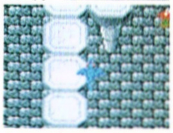
一定時間、ドラゴンの身体が点滅し、無敵になる。しかし、5・6面の壁に触れたり、9面の柱・壁に押しつぶされるとミス。



スモール



ドラゴンの姿が小さくなり、敵の攻撃をよけやすくなる。この時、青の玉を取ると元に戻って、首が増えてしまうので注意。



スモールオプション



ドラゴンの姿が小さくなる上に、左右にドラゴンと同じ能力を持つオプションがつく。このオプションは完全無敵である。



ファイアードラゴン



一定時間、ファイアーブレス＋ワイド＋パワーウイングの状態になる。ただし効果が切れると首1本、ファイアーは元の状態に。



スピードアップ



ひとつ取るごとにドラゴンのスピードが速くなる。最高5段階までで、あまり速くしすぎるとかえってコントロールに苦しめられる。2～3ぐらいがいいだろう。

エクステンド



ドラゴンが1匹増える。業務用PCエンジン版だと3個で1UPだったけど、こちらは1個取ればすぐ1UPする。

なお、得点によるエクステンドはない。

スコアアップ



スコアに5000点加算される。さほど重要なアイテムじゃないが、取れるような時はいただいときましょう。別にデメリットのあるもんじゃないしね。

パワーダウン



ドラゴンの首数、対空用ファイアーのパワーが1段階下がり、他の対空用ファイアーがパワーアップするものはその効果が切れてしまう。大損アイテムなのだ

各モード、ステージの紹介にはいってみようか!!

For Beginner ゴールドドラゴン編

まずはゴールド編から。

前述の通り、明らかに異なる点はライフ値と対空連射ぐらいのもので、ほかにはさほど差はない。ボスキャラが若干弱くなっている程度だ。それでも最初から連射になっているというのは便利なことで、やはり初心者にはうってつけだろう。



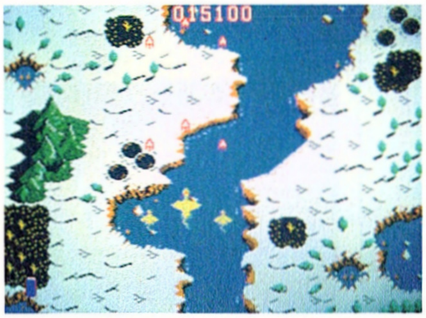
▲黄色のドラゴンというのは、何となくしまらないような気がする

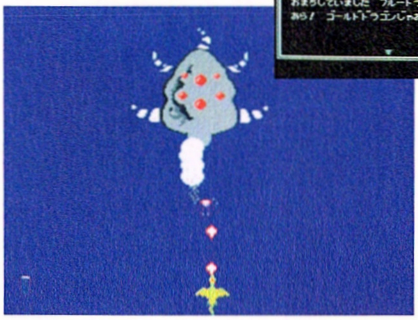


▲ザコ敵の攻撃は本編と変わりないので甘くみないように!

クリア後に出る妖精(右コラム参照)のメッセージがなかなかおちゃらけていて楽しい。







▲何となくメッセージが変
◀自動連射だから、すぐに倒せるけど、やはり油断は禁物

竜と妖精はとても深い仲なのであります

エリア1～5ではクリア時に一定の条件を満たしていると妖精が現れ、何かをしてくれる各エリアで異なるが、ライフを回復してくれたりさまざま　たいへん助かる存在なのだ



◀エリアークリア後に現れる巫女シーラ





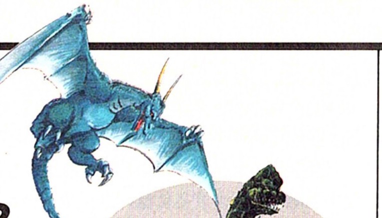
▲ライフを回復してくれるうれしいヤツ

◀こちらは1UP。助かる妖精なのだ

※このゲームはシャープC1には対応しません。

For Senior ブルードラゴン編

こちらが本チャンの「ドラスピ」と言っても差し仕えないだろう。まあ、業務用やPCエンジン版ほどの弾バラマキや敵の乱れ飛びはないにしても、ゴールド編とは大違い。3つしかないライフで進んでいくのはなかなか厳しいものがある。さて、無事にガルダを倒すことができるかな？



STAGE.1 石灰大地

石灰岩で覆われた豊かな地形のエリア

手始めのステージだからして、さほど難しいことはない。ドラゴンの大きさとその当たり判定の感覚をしっかりとつかんでほしい。これがなかなかのクセ者なのですぞ。

できうる限りベストのパワーアップも忘れずに。



▶水上のアクアザウルスは3発放射状に弾を撃つ

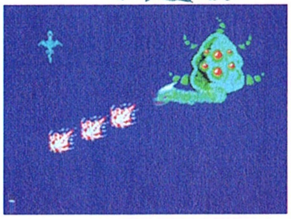

▼地上から飛び立ち、突進してくるトボ


▲地上のチラノサウレスは確実に倒していこう

プレシオサウルス



画面上部から首をゆらしつつ現れる。一定周期で連続3発の炎を吐いてくるのだ。この炎をかいくぐり、頭めがけてひたすら撃て！　最高のファイアーなら苦もなく倒せるはずだ。炎は早め早めに逃げるのがコツ。


◀3発の炎をよけ、正面に回って頭を狙え

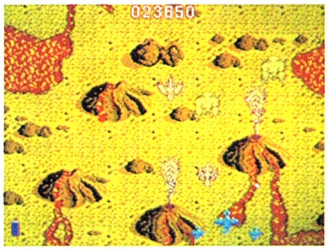
STAGE.2 火山

火の鳥が襲いくる灼熱の火山地帯

地上から吹き上げる炎とその合い間にいる敵の攻撃をかわしていくのがこのエリアの重要なポイントだ。



▶上から雨のように降りそそぐ溶岩。撃ち続けるのみ



▲吹き上げる炎をよけ、フィーニックスを撃ち落とし、チラノサウレスを倒せ

ラウンドフィーニックス



中央にいる本体に攻撃を加えないと倒せない。外の巨大な火の玉と内の小さな火の玉の間に入り撃つのみ。できれば貫通弾で攻撃したい。


◀火の鳥や溶岩が上部中央に集まって……


◀大きな溶岩の間に入り、本体を撃つ。動きに注意

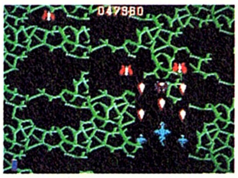
STAGE.3 密林

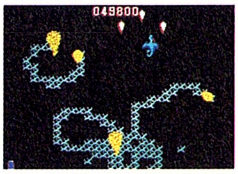
果てしなく深いジャングルの巨大昆虫

羽根を降らすピーカック、沼地にいるゲゼなど手強い敵が多くなる。後半のロープロッドはひたすら枝を延ばしてくる。破壊しながらよけよう。



▶沼地のゲドは弾と弾との間をぬって攻撃しよう


◀いばらを破壊していかないと進むことができない難地帯



◀ロープロッドはスクロールアウトするまで追いかけてくる

グリテリアス



周りの根を2度破壊した後、本体を攻撃する。花粉に注意。

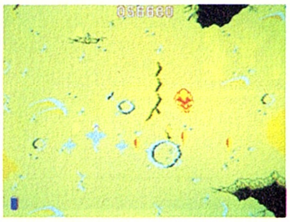

◀降りそそぐ花分に気をつけながら根元を破壊する


◀根元がすべて壊れたら、本体にアタック！

STAGE.4 砂漠

死の砂漠と白骨モンスターたち

砂漠は前半部がサソリなどの生物による攻撃、後半はガルダの力で甦えった亡霊のようなモンスターによる攻撃がある。トリッキーな動きをするものも少なくはなく、前半の山場と言えるだろう。特に後半は敵の攻撃数も多いので、よけのテクニックをしっかり身につけていないと危ない。


▶砂漠での要注意は下から現れるハリーだ

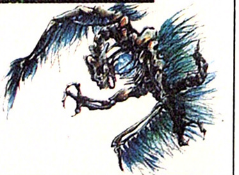


▶ガイコツと化した敵が襲ってくる後半部

デスガーデアン


◀合体時はこのようなちょろっとした火を吐いてくる

弱点は中央の青い心臓。ここを狙え！　ただし、骨を分裂させるのでその時は心臓の真下にいること。ほぼ安全だ。



▼分裂！　あまり動かずに攻撃しよう



STAGE.5 洞窟

左右に動く恐怖の壁



左右に張り出したギザギザの壁は触れるとダメージを受ける。また、動くところもあるので周りの敵をうまく倒しながら壁と壁の間を抜けていこう。スピードアップの取りすぎとパワーダウンに気をつけたい。



▼壁と敵の動きに合わせて！

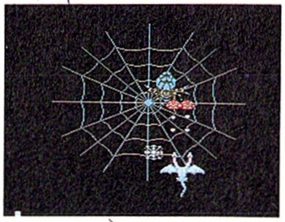
▲下からのバンプーショットに注意

◀ここは難所。一気に通り抜けられるといいのだが



ペーレントスパイダー

巨大なクモ、ペーレントスパイダーは地上用でも対空用でも攻撃することができるが、張りめぐらせてくる小さなクモの巣とスパイダーは対空用ファイアーじゃないと攻撃できない。スパイダーをある程度消したらペーレントスパイダーを攻撃する。その繰り返しでいけば時間はかかるが確実だ。



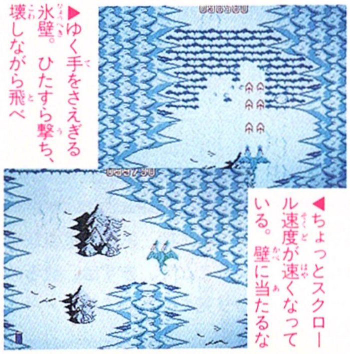
◀クモの巣を壊しながら、対地砲で攻撃しよう

STAGE.6 氷河

白い大地にそびえる氷壁



敵の攻撃より地形的な部分が難しい。中盤以降にあるギザギザの壁にぶつかればもちろんダメージを受けるし、その壁が続きながら、高速スクロールになる場所もある。攻撃しないと破壊できない氷壁もありかなり手強いのだ。

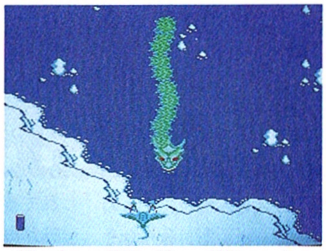


◀ゆく手をさえぎる氷壁。ひたすら撃ち、壊しながら飛べ

◀ちょっとスクロール速度が速くなっている。壁に当たるな

グビラ

基本的にはエリア1のプレシオサウルスに似ているが、動く範囲が大きく、吐いてくる炎も連続4発だ。なるべく大きな動きで炎をかわしつつ頭の部分を攻撃しよう。



▲頭を撃つと胴体が細かく分裂して降ってくる。そこに気をつけて頭を狙おう。炎がキツい

STAGE.7 深海

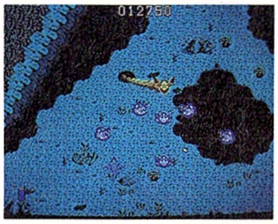
襲いかかる海の強敵



海中の敵は魚のようなヤツや貝、イカなどユーモラスなものが多い。だが見かけにダマされてはいけない。高次ステージだけあって、かなり激しい攻撃を仕掛けてくる。確実に倒していかなくてはならない。



◀ナマコやイカやウニが襲ってくる。でも手強いぞ



◀穴からウツボのような敵が現れ、炎を吐く。強敵！

シーデビル

巨大なサメ、シーデビルは分身の小さな魚と弾を撃ってくる。動きに合わせて攻撃すればさほど手強くはない。



◀放射状の弾さえ気をつけていれば割と簡単に倒せる

STAGE.8 暗黒

突然の闇に迫るモンスター



敵の攻撃がかなり激しい上に、時々全体が暗闇に呑みこまれてしまい、ドラゴンしか見えなくなってしまう。消える前に敵の位置を確認しておこう。



◀トゲトゲの機雷は破壊できない。うまくよけよう



◀真っ暗闇！対地砲の止まった場所には敵がいるぞ

ターンアウェイガード

上部の顔から長い舌を突き出し、伸びきったところで弾を撃ってくる。弱点は顔にある目だが、舌が伸びている時しか攻撃を受けつけない！



◀舌を伸ばすと目が光る。その時に目を撃て！細長い弾に気をつけて

STAGE.9 魔宮

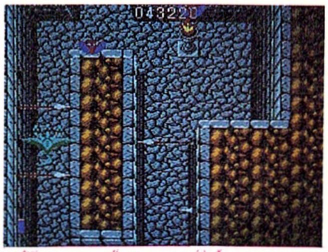
一つのミスが命取り



いよいよラストステージ。ザコキャラの攻撃は熾烈を極め、確実に倒していかないと四方八方から攻撃を受けあっという間にやられてしまう。しかも通路は狭く、迷路状になっている。壁に触れてもダメージは受けないが、ルートを間違えると壁に押しつぶされてしまうなんてこともある。



▲細長い通路は壁に当たってもやられないが、敵の攻撃がかなりキビシい



▲壁からとび出すヤリ。串刺しにならないよう、タイミングを計って進んでいこう

ガルダのところへは小ボスヒュドラを倒し、数度のワープをしないと行きつくことができない。エリアそのものも長めて、かなり苦しい戦いを強いられる。ここまでやってきたんだから、攻撃をかいくぐってガルダを倒せ！



ジーザス 恐怖のバイオモンスター

やっぱり出てしまった、エイリアンのゲームなのだ。映画の『エイリアン』よりも、もっとおもしろいかもしんない。操作もラクラクだし、グラフィックも最高！ ラストシーンを見たら、感動して眠れないかもよっ!!

文／KAORIN

みんな、早くプレイしよ〜よっ!!

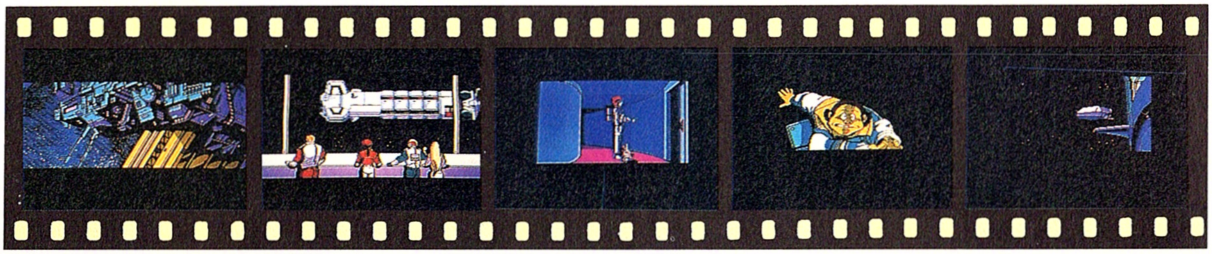




今までのAVGの常識を超越したって感じの、すっごいゲームなんだ、これ。っていうのも、不条理な謎解きや推理は必要ないし、その割にゲーム進行の重要なポイントはしっかり押えてあるの。下馬評の段階では、単にグラフィックが先行してるだけのゲームだと思ってる人も多かったみたいだけど、と〜んでもない。プレイしてみれば、そのファンタジックな世界にグングン引き込まれていくこと間違いナシ！ 絶対後悔させないゲームだと思うよ♥

リアル・アニメーション

▶ほんとに驚きの、超アニメーションしてるグラフィック。まるで自分がアニメビデオの主人公になっちゃったみたいな感じ。感情移入はバツグンだよ！



CASTING 登場人物紹介

このゲームには、全部で9人の人物と、1人のカワいいロボットくんが出てくるんだ。みんなそれぞれに、特徴がつけられていて、国籍も設定されてるの。この国籍については、あとで重要な意味があるんだよ。ということで、まずは、彼らのプロフィールをしっかり覚えておいてねっ！

ころな乗組員

イワン・ミラコフ



ころなのキャプテン。幼少の頃の原発事故がもとで寿命が短い。冷静で勇敢な性格。
31才 ［ソビエト］

朱芳花



サブキャプテンで、唯一の医師でもある。秘かに、速雄に思いを寄せる。
27才 ［中国］

武麻速雄



銀河戦士養成学校出身。成績はトップクラス。ミラコフに推薦されころな乗員に。
18才 ［日本］

ロジャー・カーゾン



幼い頃宇宙にあこがれ、ハーバード大学で宇宙生物学を学ぶ。ちょっとイイ男ね♥
21才 ［アメリカ］

コメット乗組員

ウィルヘルム・ハイラー



コメットのキャプテン。大学で天体力学を学び、宇宙航空のパイロットとなる。
33才 ［ドイツ］

アンドレイ・ベリーニ



コンピュータ理論を経て情報工学を研究するインテリ。エリーヌを推薦した人。
29才 ［イタリア］

エリーヌ・シュレマン



大学で理学部数学科を専攻。幼い頃は天才ピアニストと呼ばれ、音楽的才能アリ。
17才 ［フランス］

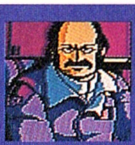
ガルシア・バルカス



ハレー61計画の一般募集で採用される。ハンバーガー好きの陽気なブラジリアン。
24才 ［ブラジル］

司令官ナハス・アリ

スカイラブ・ジーザスの総司令官。出番は少ないけど、部下思いで、とても信頼のあるボスだ。 48才 ［エジプト］

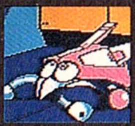




▶速雄に乗員カードを配らせる

ロボット・フォジー

みんなのアイドル、マスコットロボットだ。高性能電子頭脳を搭載し、高度情報処理もこなす。臆病でカワいいヤツ。





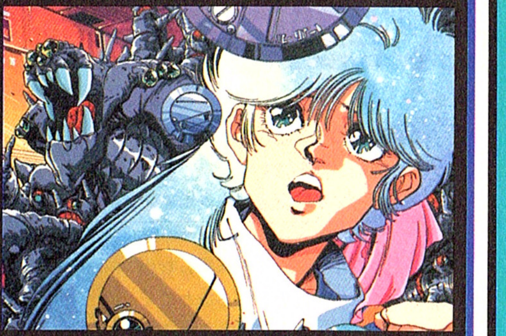
▶ロボットなのに照れちゃうの

STORY ストーリー

――2061年。我々人類は、再び地球に接近しつつある大凶星・ハレー彗星を調査するため、ハレー61計画を打ち立て、調査を実施することになった。この計画の目的は、ハレー彗星の尾の部分よりガスを採種し、分析・研究することにある。

スカイラブ・ジーザスは、2機の探査機を搭載し、地球を後にした。先発として1号機コメットが出発、その後2週間の時間を置いて、2号機ころながジーザスより飛び立った。

探査の結果は良く、コメットはハレー彗星のガス採取に成功した。だが、その後ころなと連絡通信の途中、突然通信を途絶えてしまったのである。乗員たちの脳裏に一抹の不安がよぎる。コメット内の調査のため、ころな乗員・武麻速雄は、高速艇いなずまに単身乗り込み、コメットへ向かった。内部は、なぜか人の気配がまるでなかった。エアロックでフォジーの姿を見つけ、2人で調べていくうちに、驚くべき事実に直面したのである!!

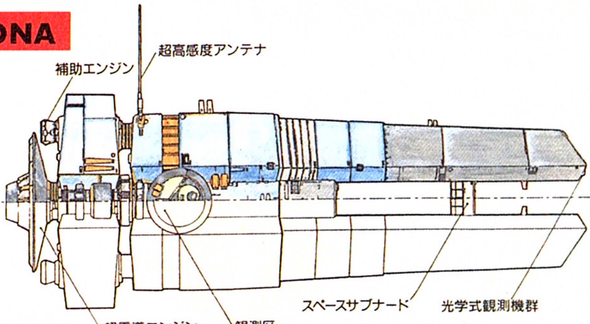


これがこの物語に登場するメカだ

ここにある3機のメカは、メインストーリーに登場するものなんだ。特に舞台になるのは、コメットだね。これについては、下のコーナーで詳しく紹介するとしようね。

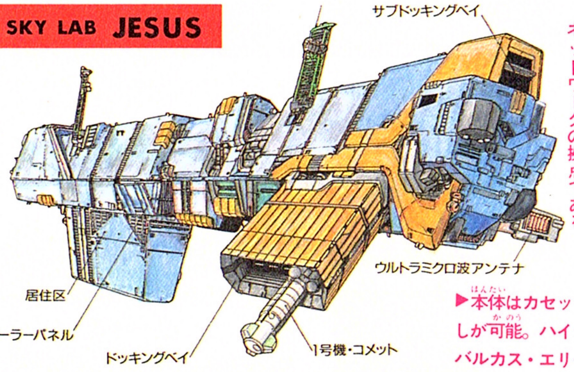
このイラストで見ると、大きさの違いがあまり分からないと思うけど、ころなとコメットは、ジーザスの内部に格納できるほどの大きさなんだ。お分かりいただけたかな?

CORONA



▶平面式双胴構造になっており、コメットよりも小型。ミラコフ・カーゾン・芳花・速雄が乗る

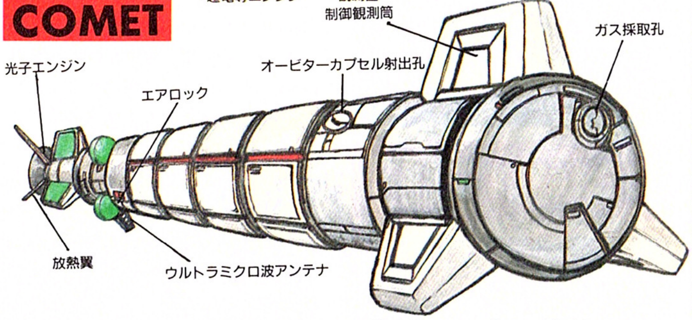
SKY LAB JESUS



◀地上2万Kmに設置された宇宙基地。様々なコンピュータ・ネットワークの拠点である

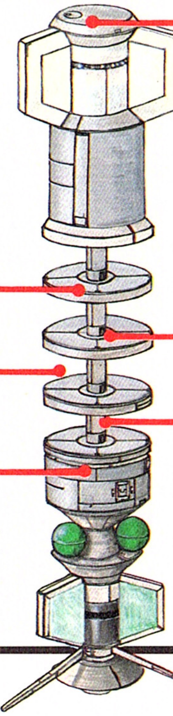
▶本体はカセット式で、切り離しが可能。ハイラー・ベリーニ・バルカス・エリーヌが乗る

COMET



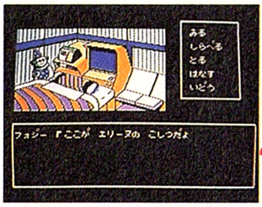
コメットの内部構造を把握しよう

この物語で最も重要な舞台となるコメット。まず最初に、その内部構造を知っておくことが、攻略の第一歩なのだ。パソコン版では5F建て構造だったけど、FC版は4F建てに簡略化されているんだ。初めて行った部屋は、位置関係を良くチェックしておくと、あとあとやりやすくなるよ!





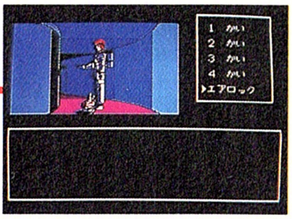
▶このフロアには、コックピットとコントロール室の2部屋しかないんだ



▶乗員の個室があるみたいだけど、人の姿は全くないようだ



▶5Fにあたるこのフロアは、小型探査機を収容しておくところだ



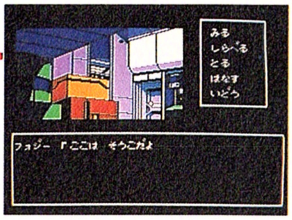
◀このエレベーターは普通と違い、上から1F、2Fとなっているんだよね



◀資料室の床には、誰かの血痕があった……



◀モンスターは、通気孔を伝って移動するぞ

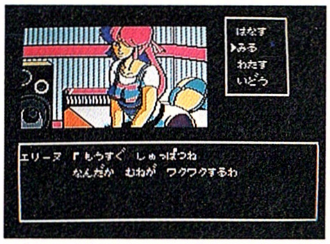


◀この部屋は、唯一切り離しができるんだ。モンスターをここにおびき寄せよう

まず最初に、乗員全員にカードを手渡すんだ

みんなバラバラしてる

速雄の最初の仕事は、乗員全員にカード（鍵みたいなもの）を配ることなんだ。といっても、簡単にホイホイ配れるわけじゃないぞ。みんなバラバラな場所にいるから、一人一人探しながら配らなくちゃ。でも、こんなとこでツマづいてたら、後が思いやられるゾ。



▲少しの間、エリーヌと会えなくなるね



▲のんびりコーヒーなんか飲んでるのね



▲出発後、突然通信が途絶えたコメット。さっそく、速雄が調査に直行する。どうしたんだろう…

COMET1F 「生体センサーを使え」とは、どういう意味なのか!!



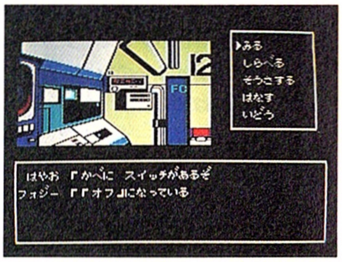
エアロックにフォジーが……

▲エアロックには、物陰にフォジーが隠れていた。いったい何があったの……!?

フォジーと合流した速雄は、さっそく乗員の捜索を開始した。まず１Ｆのコックピットに向かい、中へ入ってみた。するとそこには、キャプテンのハイラーが倒れているではないか！　どうやら通信中に、何者かに襲われたようだ。速雄の問いかけに、ハイラーは何かうわ言のように答えようとしている。他の乗員をしきりに心配しているようだ。それに、生体センサーを使えとは、どういう意味なのか？　エリーヌたちは、無事なんだろうか……!!

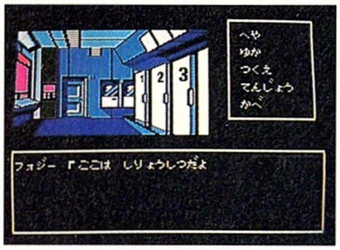


▲コックピットには、キャプテンのハイラーが倒れていた。彼は、他の乗員の安否を気づかい、速雄に自分のカードと生体センサーを手渡して、息をひきとっていった…

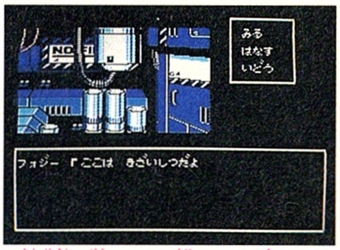


▲生体センサーを起動させるためのスイッチが、このコントロール室にある。でも、他の場所でＭＳを聞いてからじゃないと、スイッチを入れることはできないんだ

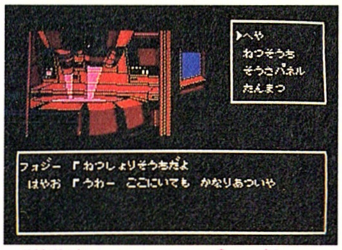
COMET2F バルカスの首筋には針で穴を開けたような小さな傷が…



▲資料室の記録装置に何が映っているのか



▲何度足を運んでも、何もない。気になる



▲研究室内はモンスターの好きな熱がある

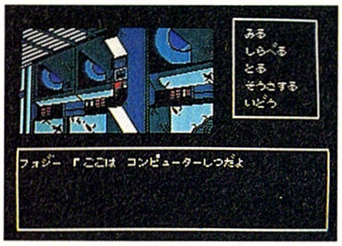


▲バルガスの首に残っている傷は何だっ!!



▲エリーヌはここにいた。無事でよかった



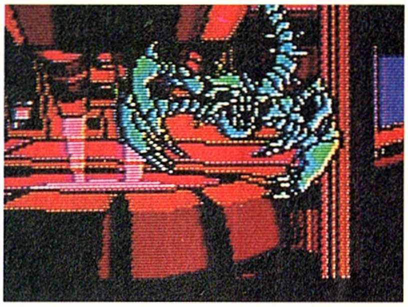


▲エリーヌのレーザーロンがなぜここに!?



▲バルカスを襲う怪しい影は何物だろう？

▲ついに姿を現したモンスター！負けてたまるか!!


▶いったい何の目的があって、我々を襲うのだろうか

このフロアには、資料室・機材室・研究室・コンピュータ室の４部屋がある。中には、特別なカードがないと入れない部屋もあるようだ。まずは資料室に足を運んでみる。ロッカーが整然と並び、床には誰かの血痕が……！　ロッカーを調べてみると、なんとバルカスが変わり果てた姿にされていた。

死体を調べると、首筋に小さな傷を見つけた。他には外傷はないようだ。まさか、こんな小さな傷で命を失うなんて……。とにかく、早く他の生存者を見つけ出さなければ！

コンピュータ室に行くと、中で戦闘があったようすがうかがえる。辺りを見回すと、物陰に人の気配がした。ベリーニだ。しかし、彼も既に息をひきとっていた。やはり首筋に小さな傷を残していた。床にはエリーヌ愛用のレーザーロンが落ちていた……。

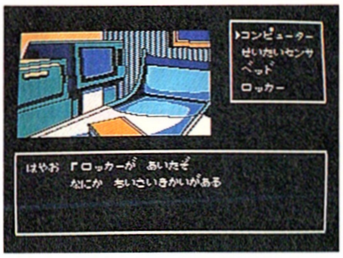
研究室へ行くと、何か光が見えた!!

COMET3F

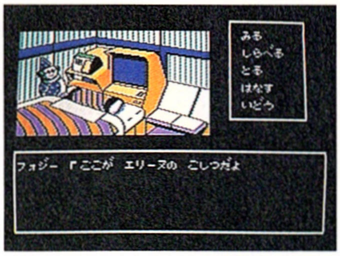
乗員の個室を、ひとつひとつ丹念に調べあげていこう

このフロアは、乗員の個室がある場所だ。ハイラーの部屋が、ロックされている。受け取ったカードで中へ入り、ロッカーを開けてみた。すると中には、先ほど彼が言っていた生体センサーが入っていた。使い方はフォジーのデータにインプットされているらしいが…。

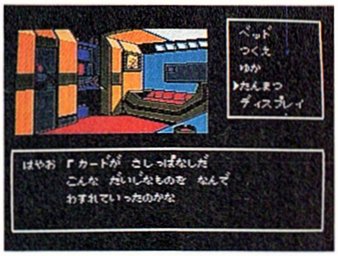
ベリーニの部屋は、カードが端末機に刺さりっぱなしになっていた。調べてみると、中にはベリーニの肉声が！



▲ハイラーが言っていた生体センサーは、ロッカーの中にあった。でも、使い方は？



▲速雄の恋人・エリーヌの部屋。愛しいエリーヌと再会できるのだろうか……



▲ベリーニの部屋にはカードが残されていた。端末機には彼の声が録音されているが

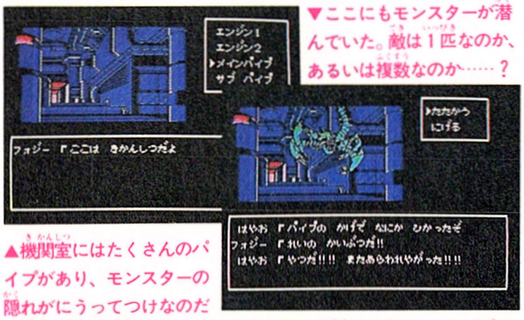
COMET4F

モンスターが潜んでそうな格好の隠れがあるのだ

コメット内で最も重要なこのフロアには、機関室・冷凍室・武器室・倉庫がある。中でも注目すべき部屋は武器室だ。ここには、火炎銃・冷線銃・熱線銃・レーザー銃がある。どの武器が効果的かは、ハイラーのメッセージを聞いているので、すぐに理解した。だが、どの銃もエネパックがないので、それを入手するまでは使えなかった。

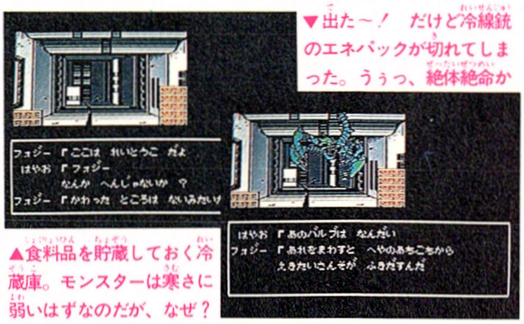
冷凍庫の壁には、液体酸素のパルブが張りめぐらされていた。もしかすると、この部屋はモンスターにとって、最も苦手な部屋なのではないだろうか。

モンスターが好む熱源があるのが、ここ機関室だ。パイプも多く、隠れるにはちょうどいい。それだけに、エネパックを装備した銃を持って、万全の準備をしてから行こう。倉庫は唯一切り離しが可能な部屋だ。ここにさえモンスターをおびき出せれば……!!



▼ここにもモンスターが潜んでいた。敵は1匹なのか、あるいは複数なのか……？

▲機関室にはたくさんのパイプがあり、モンスターの隠れがにうってつけなのだ



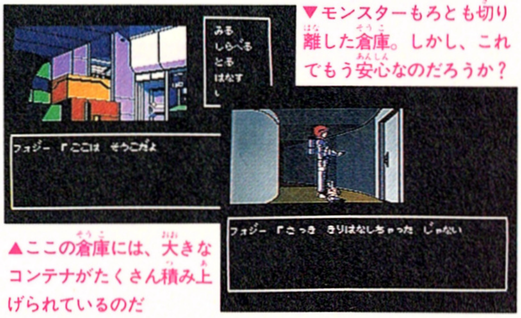
▼出た～！ だけど冷線銃のエネパックが切れてしまった。うぅっ、絶体絶命か

▲食料品を貯蔵しておく冷蔵庫。モンスターは寒さに弱いはずなのだが、なぜ？



▼奥の部屋に4つの武器がある。どれが最も効果的なのか、よ～く考えてっ！

▲コメットの武器はここに格納されている。モンスターを倒す武器は何だっ？

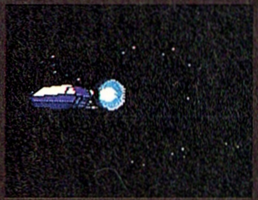


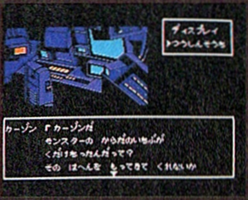
▼モンスターもろとも切り離した倉庫。しかし、これでもう安心なのだろうか？

▲ここの倉庫には、大きなコンテナがたくさん積み上げられているのだ

まだモンスターは潜伏してる

コメットの乗員の中で、たった一人の生存者となってしまったエリーヌ。でも、本当に無事で良かった。これでころなに帰還するんだけど、その前に一応、ころなに連絡しておこう。と、そのとき、生体センサーに反応信号が現れた！ まだモンスターはどこかに潜んでいるのか……。油断するなっ!!


▶疲れきったエリーヌをシリウスに乗せ、ころなに帰還させる



▶カーゾンに、研究材料として、モンスターの破片を要求される



▶犠牲になった仲間の記録を持って、速雄もころなに帰還する

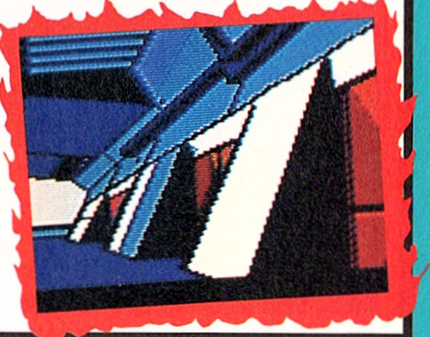

▶いなずまでころなに帰っていく速雄。戦いは終ったと思ったが…

なんと今度はころなで緊急事態!!

コメットでの戦いを終えて、ころなに帰還した速雄は、ころなのメンバーに報告を済ませ、一時の休息をとった。

しかし、いったいあのモンスターは何の目的で我々を襲うのだろうか。犠牲者の首筋に残る小さな傷跡も、妙に気になる。コメットより持ち帰った記録と、モンスターの破片をカーゾンに渡し、ホッと一息。だが、それも束の間、今度はころなに緊急事態が発生した!! まさか、ここにもモンスターがいるのか。船内は緊迫に包まれる!!


▲突然のモンスターの出現で、ハレー彗星の調査は一時中断し、ころなはジーザスに戻ることになったが……





シャドウゲイト

魔王ワーロックに立ち向う勇者の物語――と書くと、RPGにありがちな素材に思えるが、「シャドウゲイト」はれっきとした静止画タイプのAVGだ。アメリカのアイコム社製だけあって、実に良い雰囲気があるのだ。

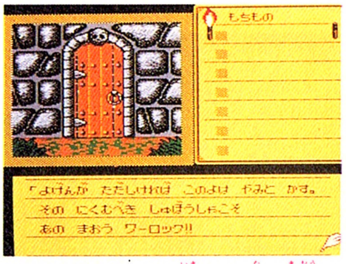
文／CB〝トウショウマリオ〟成沢

シャドウゲイトに繰り広げられる勇者と魔王の戦い。アメリカ製のAVGだ

王家の血を引く勇者が冒険を求める旅に立って幾年月、ある日ドルイドの予言者に呼び止められたことから始まる。「予言が正しければこの世は闇と化す。魔王ワーロックがシャドウゲイトと呼ばれる城で、タイタン（巨獣）の中でもっとも恐るべきベエマスの眠りをさまし、この世を思いのままにしようとしておるのじゃ！　この目論見を打ち破れるのはそなたしかいない……」

勇者は自分の使命を果たすべく、森の奥深くにあるシャドウゲイトへと向かっていった。

「ディジャブ」に続くケムコのアドベンチャーゲームはこのような筋立てで始まる。同じファンタジーでもRPGにはない味わいを感じさせてくれるAVGだ。もちろん雰囲気を壊さないため、画面やメッセージに工夫が見られるのもうれしいところ。



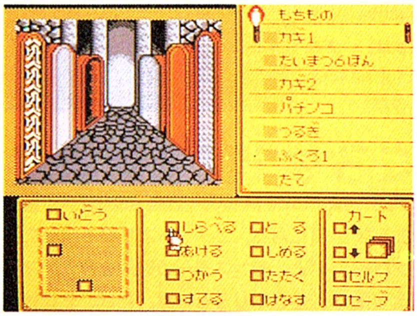
▲ワーロック！　この忌わしい名の魔王がこの世を滅ぼそうとしているのだ

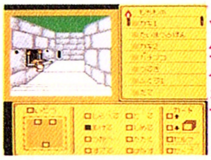


▲使命感に燃えるキミはワーロック退治を誓うのであった！

とても使いやすく、新しさを感じさせるコマンド入力スタイル

基本的なゲームシステムはこれまでのものと大きな差はない。さまざまなコマンドを駆使し、進んでいくのだ。画面下部がコマンドのスペースで、中央に基本のコマンドが8つ、左が移動スクリーン、右が特殊コマンドだ。右上はアイテム類の表示を行うカード画面になっている。





◀あける物にカーソルで合わせる

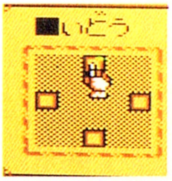


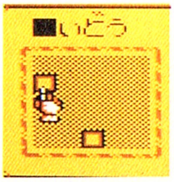
◀ヤリをつかい鬼を倒す!?

特別なコマンド

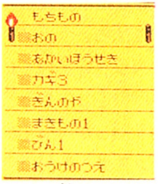
いどう

移動は左下の移動スクリーンに動ける場所が表示され、「いどう」を選んだあと、スクリーン内の□にカーソルを合わせ、選択すればその方向へと移動する。たいへんお手軽なのだ。





カード



右上はカードの表示だ。ここには手に入れたアイテムや呪文が表示される。↑↓は前のカードや後ろのカードにある物を見る時に使う。

セルフ

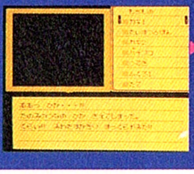
セルフは自分自身に何かする時に使う。アイテムを身につける時などに使うコマンドだ。

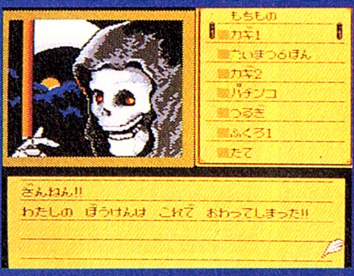
ゲーム進行上の重要な注意点!!絶対忘れないように!!

①たいまつを消すな

カードの最上部にあるたいまつは消えるとゲームオーバーになる。消えそうになるとBGMが変わるので注意。各部屋にあるたいまつは1本残らず手に入れておくように！



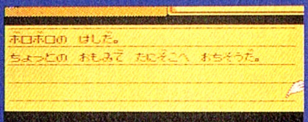


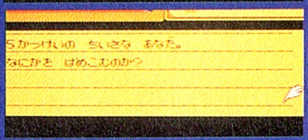


▲と、このようにゲームオーバーになる。BGMが変わったらすぐに次のたいまつを！

②メッセージはなるべくメモチェック

このゲームはメッセージの重要度が他のAVGと比べてかなり高くなっている。意味深なメッセージが出たら、必ずメモを取るなりしてチェックしておくようにしよう。一見何でもないメッセージに重要な秘密が隠されていることがよくある。





セクション1「ダンジョン」を攻略してみよう

このゲームは大きく3つのセクションに分かれている。ここではその第1番目、スタートから鬼の橋を渡るまでを紹介しよう。もちろん、このセクションをクリアしたとて先は長い……。



⑮魔術師の出る部屋
魔術師といっても敵ではない。キミに重要なヒントを教えてくれる



⑭ロープのある部屋
この部屋は調べるものや、取らなきゃならないものがいっぱいある



⑬亡霊の部屋
目の前に亡霊が立っていて、何かを使って倒さないと先へは進めない



ロープでつながっている

⑯蛇の洞窟
この部屋に入るにはあるアイテムを使わなくてはならない。身を軽くせよ



SECTION2 中庭へ

⑳鬼の橋
鬼は武器を使ってやっつけないといつまでも通してくれないだろう



⑲炎の橋
炎はあまりに熱く、何らかの処置がされないと通ることはできない



⑱鏡の部屋
真ん中の鏡だけちょっとおかしい。叩き割ってみると扉がある



このゲームでは意外なところで意外なアイテムを使うことがままある。目につくアイテムはすべて手に入れておくのがいいだろうし、よほど不必要だと思われるアイテム以外は捨てないほうがいい。また、アイテムとアイテムの組み合わせが必要な場面もある。個々のアイテムの性質と役割を認識しつつ、さまざまなメッセージをチェックすれば道は必ず開ける。不合理な行動パターンはこのゲームにはない。

⑩滝の裏の洞窟
不気味な小部屋だ。右上に不自然な形で岩が壁にくっついている



⑫2つの橋の部屋
右の腐りかけた吊り橋は通常の状態では進むことができない



⑦魔物のいる部屋
奥には魔物がおり、何か動作を起こすと火を吐く。防ぐ方法がある



⑰納棺所
さまざまな造りの棺が6棺並んでいる。罠もあるので気をつけよう



⑨滝のある部屋
滝が流れ落ちている。この奥には洞窟があり、入っていける



⑪矢のある部屋
隠し扉からここへ出る。正面には矢があり、上には通路があるが進めない



⑥水晶の出る部屋
臭気が充満して鼻につく。床にある扉はただの罠なので近よるな



⑤3つ入り口のホール
扉が3つあるが、いずれもカギを使わずに開けることができる



⑧湖のある部屋
湖にはサメがいるが、中に立っているガイコツがカギを持っている



隠し扉

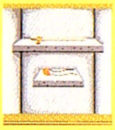
④石造りのホール
左にある本は罠になっているが……。正面の壁の左下は他と色が異なる



②細長いホール
中に入ると不気味な声が響き渡る。まぎれもなく敵。扉が2つある



③物置き
ここの扉には「サイクロップスはこれで倒せ」と書かれている



①入り口
不気味なドクロの飾りがある扉。この扉を開け、中に入っていこう



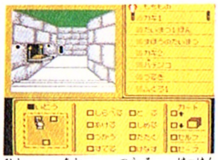
各部屋の補足説明

①入り口
やはり怪しげなのは扉の上のガイコツ。とりあえず調べてみると開くことに気がつく。中にはカギが……。

②細長いホール
入り口で手に入れたカギは正面の扉を開く。右の物置きのカギは別の部屋にある。

③物置き
中にはパチンコと剣が置いてある。いずれもサイクロップスと戦う時に必要なものだ。

④石造りのホール
本は取らずに開けるだけにしておこう。



正面左下の壁は押せば開き、新たな通路が発見できるだろう。

⑤3つの入り口のホール
ここは別にどうということはない。すべての扉はカギなしで開くので、開けっぱなしにしておけばよろしい。

⑥水晶の出る部屋
正面の台座に水晶が出るのだが、特殊なカギが必要である。

⑦魔物のいる部屋
最初に盾を取ること。じゃないと火に焼かれる！

⑧湖のある部屋
カギを取るには、水面を何らかの方法で凍らせてから取りにいこう。

⑨滝のある部屋
足元に転がっている小石。何げないが実は重要なものだ。滝の奥を調べてみよう。



⑩滝の裏の洞窟
岩をたたいて落とすとそこに袋がある。中身は五角形の宝石が3つ。

⑪矢のある部屋
たいまつは取れないが動かすことはできる。

⑫2つの橋の部屋
左の橋はそのまま進めるが、右の橋は何らかの処理をしないと自分自身の重みで落ちてしまう。

⑬亡霊の部屋
亡霊を倒すにはあるアイテムの力を使わなくてはムリ。倒すとマントを取ることができ、前に進められるようになる。

⑭ロープのある部屋
ビン、巻き物はすべて取る。ロープを使うには関連した何かを数回調べなければダメ。奥の壁に隠し扉アリ。

⑮魔術師の出る部屋
魔術師を呼び出すには、正面にある五角形の穴に何かを押しこめなくてはならない。超重要メッセージが聞ける。

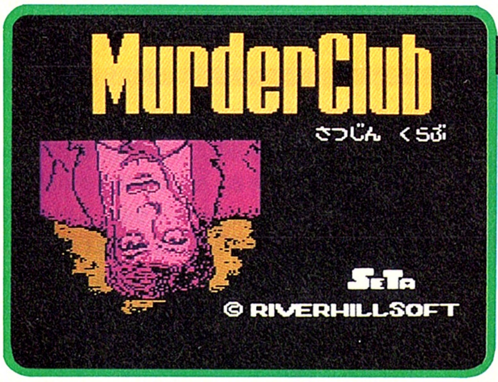
⑯蛇の洞窟
この部屋の蛇はセクション2にあるアイテムを使い魔法の棒に変身させる。

⑰納棺所
棺の扉を開けるとさまざまなものが出てくるが、重要なのは王家の杖だけ。何かに隠されているのだ。

⑱鏡の部屋
真ん中の鏡を割ると扉が現れる。左右の鏡は罠だ。床の入口はロープで⑭につながっている。

⑲炎の橋
橋を渡るには、自分の身を守る何かと、火と火の龍を消す何かのアイテムがそれぞれ必要である。

⑳鬼の橋
鬼は手持ちの武器で倒せ。2度目以降は呪文を使えばOKだ。



殺人倶楽部

パソコンのミステリーアドベンチャーゲーム界では有名人のJ.Bハロルドが、ファミコンファンのキミに挑戦状をたたきつけてきた。果たしてJ.Bの出世作となった殺人倶楽部はファミコン界でも出世できるか!?

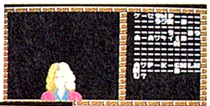
文／RYO-II

捜査線上に浮び上がる殺人倶楽部の謎を追え！

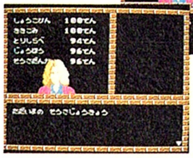
事件は、若き実業家ビル・ロビンズの他殺死体がハウリントン・カレッジで発見されたことから始まった。

捜査は聞き込みから始まり、情報収集、証拠品の発見、容疑者の割り出しと、基本に忠実に進んでいけばいい。しかし、捜査が進むにつれてわかることであるが、関係者の多さ、人間関係の複雑さが事件を難解なものにし、J.Bの頭を混乱させる。そして、その捜査線上に20年の時の流れを越えて、「殺人倶楽部」なる謎の組織が浮び上がってくるはずだ。殺人倶楽部とはいかなる組織か？ そして事件との関係は？

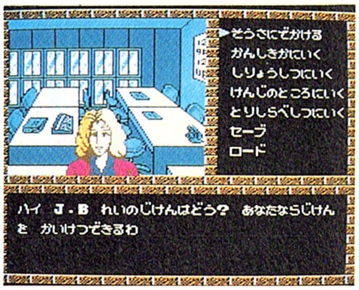
すべてが解明されたとき真犯人がそこに……!?



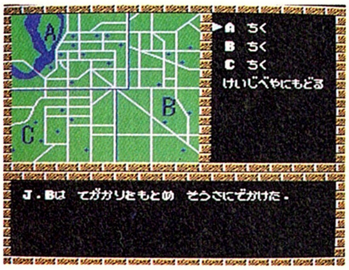
▶パスワードは多いが入力は割とラクだ



◀これが捜査状況画面。これは目安になるゾ



▲ここは刑事部屋。捜査に行きづまったらここにもどって捜査状況を見るのもいい



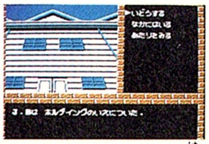
◀捜作はABC地区に分かれている。とりあえずAから

念入りな聞き込みで捜査場所を増やすんだ！

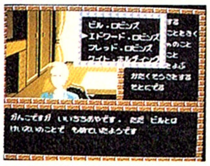
スタートは刑事部屋から。さっそく捜査へ出かける。最初に捜査できるのはA地区がロビンズ商会、パブ・リバーサイドの2ヵ所、B地区がビル・ロビンズの家、エドワードの家、ホルディングの家の3ヵ所、C地区が死体の発見されたハウリントン・カレッジと全部で6ヵ所に限られている。もちろん、捜査場所はこれだけではない。聞き込みをすることによって、捜査場所は徐々に増えていく。たとえば、ビル・ロビンズ家へいってフレッド・ロビンズと話をするとHHカンパニーという会社の存在が明らかになるといったぐあいに。まずは聞き込んで捜査対象を拡大するんだ。



▶犯行現場　ここがビル・ロビンスが殺されていた駐車場だ



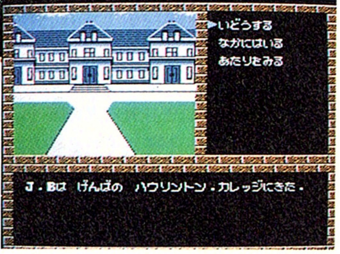
▲ホルディング家　ここはホルディング家だ。中に入って聞きこみを！



▲ケイト・ホルディング　関係者については最大もらさず聞くことにしよう



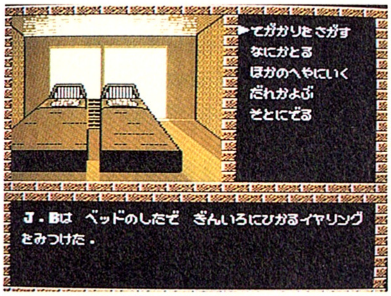
◀第一発見者　彼がビル・ロビンズの死体の第一発見者だ。その時の状況をよく聞くのだ



▶ハウリントン・カレッジ　ここが現場となったハウリントン・カレッジだ。ここで何があったのか？



▲A地区捜査場所　聞きこみをしていると捜査場所が増えてくるのだ



▶ロビンズ家寝室　家宅捜査の結果、ベッドの下から銀色のイヤリング発見!!



◀HHカンパニー　ここがホルディングが経営するHHカンパニーだ。経営状況に問題がありそうだ!?



▶映画館前　ここはガスライトシアターだ。ここのオーナーのマクベインは要注意人物の一人か？



▲検事室　まずロビンズ家の家宅捜査の許可をもらおう



▲資料室　資料室で迷宮事件などについて見てみるのだ



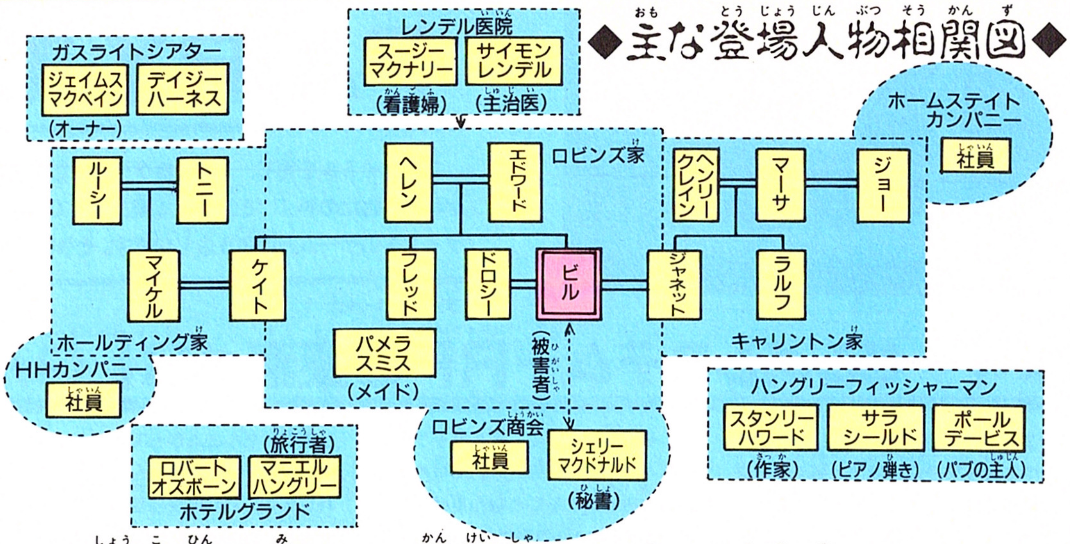
▲映画館受付　彼女はデイジー・ハーネス。受付のバイトをしている

複雑な人間関係を解明すること、それが真犯人逮捕の条件だ！

このゲームでは殺人事件に直接、間接に関係する登場人物は30人を越える。そして、それらの人々は親戚であったり、兄弟であったり、友人であったりと複雑に結びついている。これらの人間関係を綿密な捜査によって解明しないことにはこの事件を解決することはできない。

聞き込みをしていると、お互いの関係を隠そうとする人もいるし、ウソをつく人もいる。こうした人達の証言にはどこかに矛盾があるはずだ。だから、多くの証言やアリバイ、物証をもとにその矛盾をつき事実を暴き出すのだ。

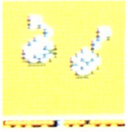
そして殺人倶楽部にかかわった人間を突き止めるのだ。

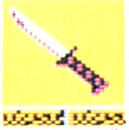




家宅捜査をして証拠品を見つけ、関係者につきつけよう

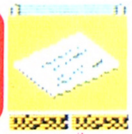
証言と同様に大切なのが証拠品だ。ただし、証拠品を探すには検事のところへいって家宅捜査の許可をもらわなければならない。いわゆる捜査令状というヤツだ。しかし、この検事かたぶつで通っていて、めったなことでは令状を発行してくれない。捜査したい場所について、証言に矛盾が生じたり不審なことがあったとき初めて許可がおりるんだ。許可がおりて家宅捜査の結果、証拠品が発見されたらすぐに鑑識課へもっていって鑑定してもらおう。新たな事実が判明するかもしれないから。

銀色のイヤリング

スージー・マクナリーの持ち物だがSMのイニシャルは彼女？

細身のナイフ

ビル・ロビンズ家のキッチンから発見されたものだ。

ピストル

キャサリン家のラルフの部屋にあった。持ち主はシェリー？

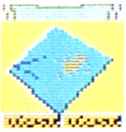
保険の契約書

キャサリン家ジャネットの部屋から発見される。

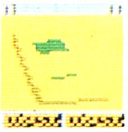
通帳

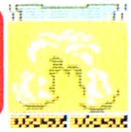
スタンリー・ハワードの持ち物。巨額の入金は何を物語る？

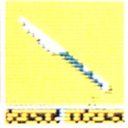
会員名簿

ジェームズ・マクベインのもので、レッドタイクラブ名簿。

スカーフ

シェリー・マクドナルドのものでAB型の血液が！

帳簿

これはHHカンパニーの隠し帳簿で借金がかなりある。

ヘアピース

女性用のロングヘアピースでスージー・マクナリーが持ち主。

メス

サイモン・レンデルのもので、凶器の可能性もある。

借用書

ビルがトニー・ホールディングへ貸した30万ドルの借用書。

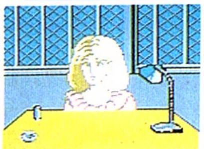
新聞の切り抜き

20年前のリバティ・バンク事件の切り抜き、フレッドのもの。



容疑がかたまったら逮捕してきびしく追求しよう

捜査が進み、証拠品を発見して調べていくと、関係者の間で証言の食い違いが生じてくる。また、証言の裏がとれなかったり、アリバイがはっきりしない人物も出てくる。たとえば、被害者の妻ジャネット・ロビンズの場合、ビルが保険嫌いであったのにもかかわらず、部屋から保険の契約書が発見されることで、保険金殺人の容疑が生まれてくるわけだ。このように容疑が生じたら検事のところへいって逮捕状を請求しよう。逮捕して取調べ室で調べることによって自白させることが可能となるからだ。しかし、中途半端な捜査では逮捕状は発行してくれないからね。

ジャネット・ロビンズ

ビル・ロビンズの妻で保険金殺人の疑いがある

エドワード・ロビンズ

ビルの父親。証言の食い違いから逮捕される

フレッド・ロビンズ

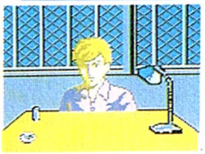
部屋から不審な手紙が発見され逮捕

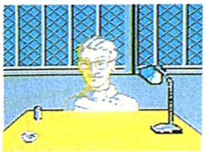
トニー・ホールディング

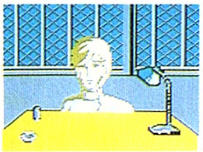
ビルに借金があったこととアリバイが崩れ逮捕

ジョー・キャリントン

土地のことでビルともめており偽証により逮捕

ラルフ・キャリントン

ラルフの部屋からピストルが発見される

サイモン・レンデル

ルーシーの証言によりアリバイが崩れる

スージー・マクナリー

スージーとビルは愛人関係にあった

シェリー・マクドナルド

彼女の寝室から血のついたスカーフが見つかる

マニエル・バークリー

パメラ・スミス、シェリーの証言から容疑が発覚



FAIRY TALE

このタイトルを見て、ムフフなゲームだと思った人や、アミガのRPGが移植されたのか！　と思った人達、残念でした。これはそういった同名タイトルのゲームとは違うＳＬＧです。そういうオイラは両方思ったけど。

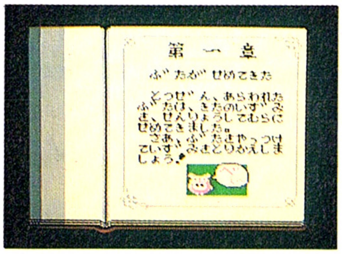
文／タイレル辻

ヌイーゼンのシステム＋RPG要素のSLG!!

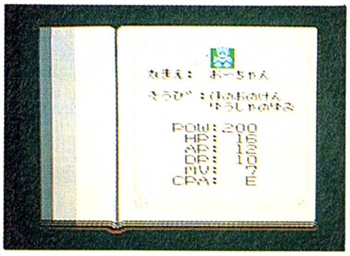
ヌイーゼンっていうＳＬＧがあったのを覚えているかな？　数ステップの動きを先に入力しておいて、敵と味方を同時に戦わせるという、疑似リアルタイムが売りのＳＬＧだ。そのシステムをそのまま生かして、新しいシナリオと、キャラクターが戦っていくうちにレベルアップしていくというＲＰＧのような要素を取り入れたのが、このフェアリーテイルなのである。

全体の構成は５章からなっていて、それを１つずつクリアしていく形となる。１章をクリアすると、その戦果によってクリアポイントというのが決まり、その値によってレベルアップがなされる。最終的な目的は村に攻めてくる外敵を撃退することなんだけど、まあ、その敵というのがかわいいもんで、ぶたさんとか恐竜とからしい。味方の方も、主人公の他にはおとこのこ、おんなのこ、という部隊？　がいるだけ。まあ、フェアリーテイルという名前らしい構成といえようて。

ＲＰＧ要素というのは、味方がどれだけ戦ったか、その戦果によって、１章をクリアしたごとにレベルアップする。これにはＡ～Ｅまでのレベルがあって、最初はなんにもないＥから。そしてだんだんと上がっていくと、特殊能力がつくようになるんだ。そして、Ａレベルではなにやら凄い攻撃ができるらしい。外見はカワイイけれども、後半ではそうとう激しい戦いになりそうなＳＬＧなのである。



▲１章のストーリーがこれ。各章にはこういったストーリーがついている。最後の５章、星の落ちた日まで道は長そうだ…

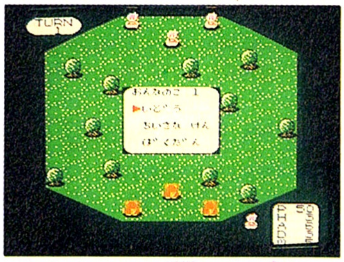

▲これがキャラクターにつくパラメータだ。上から使える武器と、体力、耐久力、攻撃力、防御力、移動力、特殊能力となってる

ヌイーゼンのシステムとは？

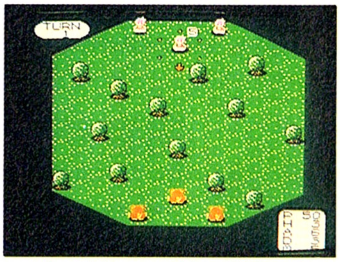
ここで、ヌイーゼンの戦闘システムということについて説明してみよう。

ちょっと説明した通り、半リアルタイムというシステムを取っている。まず、味方の行動を移動距離の分だけ決めてしまうんだ。１歩前進してから右に向いて、そこでまた１歩前進、みたいにね。この時、敵の動きを予測しながら設定するのはいうまでもないこと。つまり、敵の動きはこうなるだろうと予測をして、そのウラをかくような動きをして、敵を攻撃するわけだ。

攻撃には剣などの直接攻撃や弓矢などの間接攻撃もできる。よく考えて攻撃しなければいつまでたっても当たらないことになる。そうやって、どちらかが全滅するか、20ターンを過ぎると戦闘終了となる。ここで、リプレイを選ぶと、なんといままでの自分の行動がリプレイされるんだ。ここで自分の行動を反省することができるわけだね。



▲まずはどういった行動をするか決める。移動なら遠くまで歩けるけど、攻撃ともなると距離が落ちる



▲矢印が正面、つまり進める方向だ。横に向くだけでも移動ポイントを消費してしまう。行動は綿密に計算して行なおう！



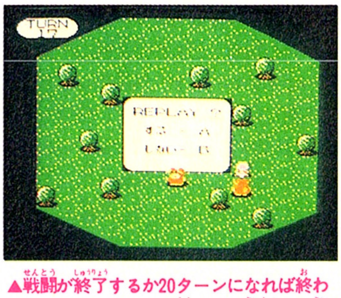
▲全員の行動の指示が終わったところで、敵味方が一斉に行動する。これが半リアルタイムという戦闘方式だ



▲爆弾は、敵がどこに移動するかを予測して、着弾点を決める。うまくいけばほぼ１発でしとめられるけどほとんど当たらない



▲敵が向かって来ると予測したなら、剣などでの肉弾戦をする。しかし、敵も同じ行動を考えていると相打ちになるわけだ



▲戦闘が終了するか20ターンになれば終わり。ここでリプレイを選ぶと、最初から最後までの動きを見せてくれるんだ

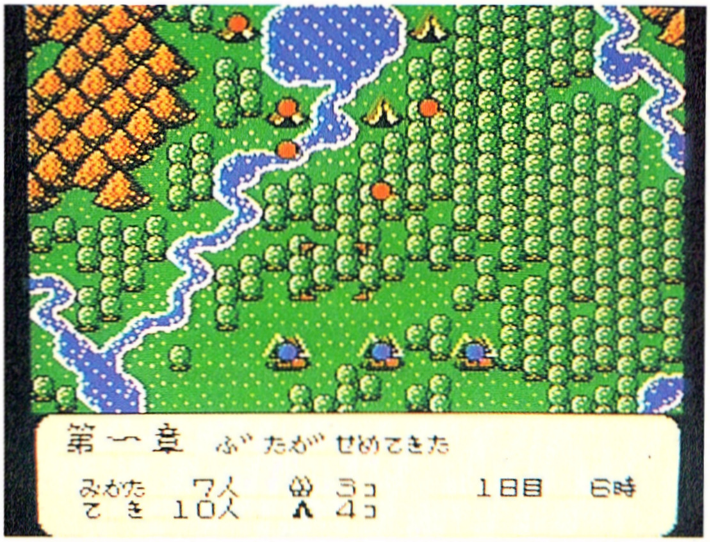
第1章「ぶたが攻めてきた」をプレイしてみよう!

「むかしむかし、あるところに小さな村がありました。村は裕福ではなかったけれど、子供達は豊かな自然にかこまれて元気に育っていました。そんなある日、突然あらわれたぶたに、子供達の遊び場になっている泉を占領されてしまいました。そこで、子供達はみんなで力を合わせて、ぶたを退治しようと決めました」

というのが第1章のストーリー。ファンタジックな世界だけに、いろいろと設定が変わっているようだ。

1ユニットはおとこのこや、おんなのこ、といったように1人が単位で、3人まで同じところにいられる。これをスタックっていうんだけどね。そして、敵と遭遇すると戦闘になるわけだ。この、戦闘するところをバトル面、通常のマップをフィールド面という。

バトル面は前Pに書いた通り、半リアルタイムで進行していく。しかし敵を倒しても殺すことはできない。倒した敵はキャンプに運び込まれ、HPが回復するとまた戦いに参加してくるんだ。これはこちらも同じこと。だから、敵を倒すだけではなくて、キャンプをつぶさなければならないんだ。キャンプをつぶすと回復できないので、倒せば村から追い出されることになる。こうやって、キャンプをつぶして、敵をすべて追い出せば勝ちということになるんだ。逆に、こちらの家をつぶされないようにしなければならない。このへんがツライところだね。





▲1つの赤丸の中には、3人までを入れられる。種類が別でもOKだ



▲主人公であるBOYは移動が3なので、単体で敵に攻めさせるのもいいかもね



▲敵に家まで来られて負けると、その家はつぶされてしまう



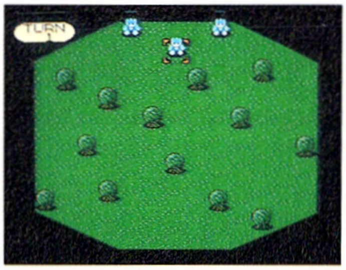
▲家まで来られて負けそうになったら、20ターンまで逃げるようにすればいいんだ

そして夜になると……

このSLGには「時間」が進行している。これは朝とか夕方とか夜、というようになっていく。戦闘して時間がたち、夜になると、敵に接近しなければ、その姿を見ることができなくなってしまうのだ。つまり、暗くなったので遠くの敵の動きがわからなくなる、というのを表しているんだね。これはなかなかキビシイ設定で、フィールド面ではいきなり家の近くまで来られたり、バトル面ではいきなりあらわれて剣で攻撃されたりしてしまうわけなんだよ。これは恐怖でもあり、緊張する場面でもある。接近しなければ見えないわけだから、どうしても接近戦、つまり剣での攻撃が多くなってしまう。このSLGで勝つには、できるだけ間接攻撃をして、敵に多くのダメージを与えることなんだけど、夜ではあまりそれができない。もちろん間接攻撃もできるけど、ほとんどめくら撃ちになっちゃうんだよね。



▲夜中になると、マップ上での敵の動きが見えなくなる。こういった時は家からでない方がよい。奇襲されちゃうからね



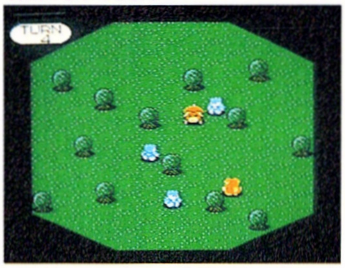
▲夜中での戦闘は近くに行かないと敵の姿が見えない。というわけで、どうしても肉弾戦になってしまう



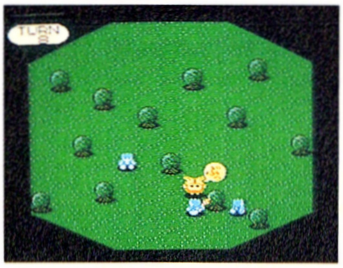
▲ただ、石を投げたり、爆弾を投げてくればだいたいの位置がわかる。近くに来ればちゃんと見えるんだけど



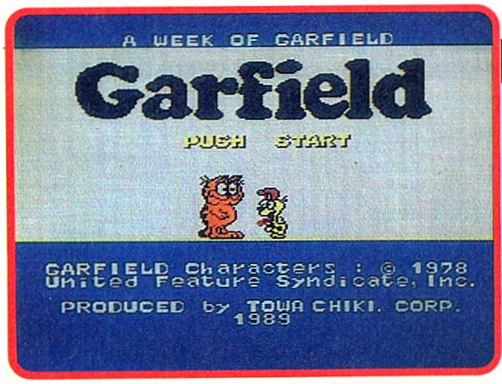
▲敵の動きを追っていき、行動をうまく予測すれば逆にこちらのほうに有利となる。後ろから狙うようにすれば効果的だ



▲チラリと見えた敵は見逃さないように。どっちの方向へ動いていったかも重要な判断材料だ



▲こちらの数が多ければ、まわりからジワジワと囲んでいけば、どこかで敵と会うはずだ。剣を使うのをわすれないように!



カセット／トーワチキ／4月7日発売予定／¥5500

A WEEK OF GARFIELD

ガーフィールドの一週間

ユニークな性格と現代的で都会的なセリフでアメリカンコミックで人気No.1の"ガーフィールド"がファミコンゲームに…日本でも女子中・高生の間でガーフィールドグッズは大はやり、知らないと遅れちゃうゾというワケでさっそくトライ!!

文／大堀康祐

▶アメリカで大人気の漫画キャラがファミコンに…

ガーフィールドがアメリカで発表されたのが今から10年前。自由気儘に自分の人生をエンジョイしているネコ、"ガーフ ィールド"の最大の楽しみは毎日食べて寝ること。怠けもので皮肉や、世の中で誰よりも自分自身を愛している…こんな本音で生きるガーフィールドのライフスタイル、現代的で都会的なセリフが爆発的な人気を呼び、世界中で大人気なんだ。日本でもキャラクターグッズが女子中・高生の間で大人気、という理由でファミコン版の登場だ。主役のガーフィールドはもちろん、飼い主のジョン、仲良しの犬オーディ、鉄の爪軍団のドラ猫達もあますとこなく出てくるんだ。



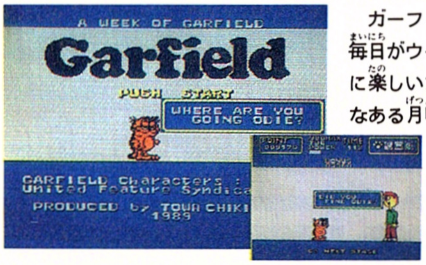
◀ガーフィールド
食いしん坊の我らがアイドル



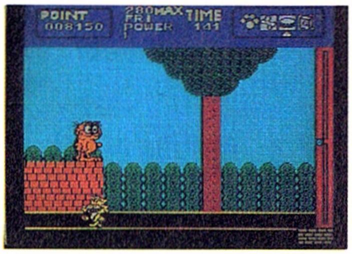
▶オーディ
ガーフィールドのまぬけな親友



▶親友!? の犬オーディを救うのが目的っ!!



ガーフィールドは月曜日が大嫌い。毎日がウイークエンドだったらどんなに楽しいだろうと思っています。そんなある月曜の朝、ガーフィールドが目覚めると、いつも騒がしく起こしにくる"相棒"のオーディがいません。「一番憂うつな月曜日に、仲良しで気晴らし相手のオーディが居ない！」。とりあえず家の中からさがしてみることにしました。何は無くともモーニングコーヒーを飲んで勇気を出し、オーディを見つけるまでは頑張るぞ!! が大まかなゲームストーリー、ガーフィールドのオーディさがしの旅が今始まったのだ!!



▶どれくらい人気があるのか!? 実際女の子に聞いてみよう。ムフフ……

このトボけたキャラのガーフィールド、「女子中・高生に人気がある」と言っても、何がいいのか!? どれくらい人気があるのか!? 理解らない、こいつはもう実際に生の女の子達の声を聞かないとわからない…というワケで、さっそく渋谷・原宿に出かけて、インタビューしてみるという恐ろしいノリだけの企画がGOとなった。さて成果の程はどのていどでしょーか…。



原宿・渋谷のガーフィールドGAL



橋本めぐみちゃん(17)

『私これ大～好きなのっ!!』と心よく取材に応じてくれためぐみちゃん。『ガーフィールドの魅力!? う～ん やっぱし自分勝手で人間じみているところじゃないかなぁ!?』



岡田亜紀子ちゃん(20)

『ガーフィールドってにくったらしい顔をしてるんだケド、どことなくにくめないのよねぇ』ちょっぴりアダルトな亜紀子ちゃんは大のガーフィールド好き♥



木村千加子ちゃん(17)
菊地陽子ちゃん(17)

『ガーフィールド、最近本とかで良く見るから知ってるョ』と千加子ちゃん(左)『やっぱしにくったらしさがイイんだ～。』と陽子ちゃん(右)仲良くチーズ!!







どうやら女の子には、どことなくにくめない『悪ガキ』っぽいノリがうけているみたい。取材協力して下さったキミ、どうもありがとう。

▶基本操作はカンタン。女の子でも楽しめちゃうんだ!!

ガーフィールドの操作はいたってカンタン。✚字キーの左右で左右移動。Aボタンでジャンプ、Bボタンでキックをするんだ。猫だから当然4本足で歩くこともできる。✚字キーを下へ入れるとその場で4本足に、鳥などの上空からの攻撃はこれをつかうとカンタンにかわすことができるぞ。





レバー下



Bボタン



Aボタン

▶アイテムをあつめて有利にゲームを進めよう

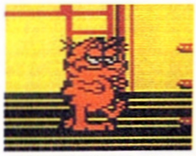
決った地点を通過すると出現するアイテムは、攻撃用・その他の2つに大きく分けられる。攻撃用アイテムは取るとストックされ、セレクトボタンで選んで使うことができるんだ。アイテムをどこで使うかが攻略のポイントだ。



◀決った地点をガーフィールドが通ると

▶アイテムがひょっこり現れるんだ

レーズン入りコーンフレーク



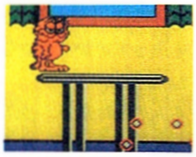
1箱取る毎に5回レーズンを発射できるようになる。レーズンは口から放射状に3発同時発射される。

ほね



1つのアイテムで10回射てるお徳用。使うとパワーが少し回復し、前方へ向け骨を1発なげるんだ。

パイ



1つのアイテムで5発射てる。使うと地面で炸裂し、破片で敵をやっつけることができる。破壊力は大だ。

ミルク

様々なところに隠されている体力回復アイテム。取るとガーフィールドの体力が少しだけ回復するんだ。

コーヒー

ガーフィールドの大好物。取るとミルクの倍、体力が回復する。出現したら決ず取るようにしよう。

ブーツ

各ステージに配置されている。取るとガーフィールドの動きが一定時間早くなる。面クリ必携アイテム

ラザニア

ガーフィールドの一番好きな食べもの。取ると一定時間無敵となり、敵をはねとばすことができるんだ。

鍵

各ステージ最後のドアのそばに隠されている。これをさがし、取らないとドアを開けることはできない。

魚の骨

唯一取ってはいけないアイテム。取るとミスとなり、ミルクで増えるのと同量のパワーが減ってしまう。

▶一週間7ステージ、全9面をクリアしてオーディを救けよ!!

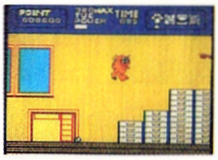
まずは月曜日

ドラ猫の"鉄の爪軍団"につれさられた"オーディ"をさがしに出たガーフィールドを待ちうけるステージは全部で7つ。それぞれが1日に相当し、一週間でゲームが構成されているんだ。ステージ1は月曜日、飼い主ジョンの家からスタートだ!!

MON



TUE



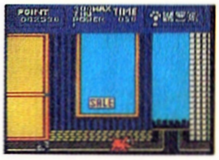
ジョンの家から近くの公園、事務所へ進むステージ。

WED



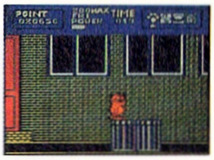
背景は一変して教会に…。一気に町内へかけぬけろ!!

THU



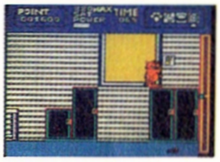
町内から倉庫へ…。倉庫内では荷物の足場を使え。

FRI



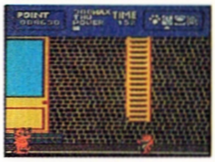
倉庫から下町へ…。トマトを投げる手下Bが登場

SAT



ボールを投げる手下Cが…。こいつはヤなやつだ。

BOSS



木曜以後のステージの扉は、ボス敵が守ってるんだ

あいきょうのあるてきっ



◀ノミ

ピョンピョン跳ねて近よってくる。刺されるとしびれて数秒間動けなくなる。



◀かえる

ねずみより攻撃力が高くやっかい。跳ねる高さとタイミングをつかめ…。



◀ねずみ

動きの遅いのと速いのの2種類がいる。正面を向いてキックで倒せ。



◀虫

棚や天井から落ちてきて床を這う。背が低いのでキック攻撃しにくい。



◀さかな

水中からいきなり飛び出してくる。水に落ちるとゲームオーバー、注意。



◀くも

天井、枝から降りてきて邪魔する。当たるとダメージ大。アイテムで倒せ！



◀ボール

バウンドしながら飛んでくる。ダメージは少ないが跳ねるので難だ。



カセット／タイトー／3月17日発売／¥5900

LAUGH OUT! LIFE-GAME THEATER

爆笑！人生劇場

今や人生80年。ハゲになっても、アイドル歌手になっても、はたまた億万長者になってもおかしくなんかなーいのである。知力・体力・時のウンを手に入れて、ガッポガッポと稼いじゃお。君の未来は明るい…かもね。

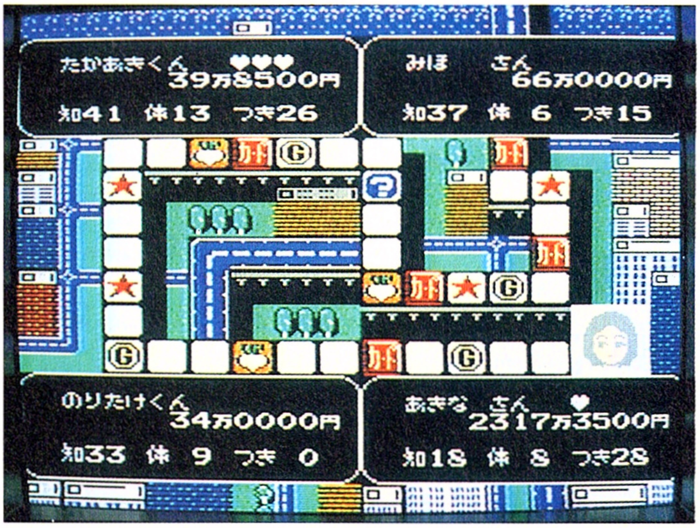
文／ニョクマム古橋&AYU♥

♪人生楽ありゃ苦もあるさぁ～♪

なーんてのん気に歌ってる暇もないのがこのゲーム。"神のみぞ知る"山あり谷ありの人生を送っていかなきゃならないんだもんね。

プレイは1～4人の同時進行。少年少女編(小学校～高校)、青春編、怒濤編、そして定年退職後の第2の人生太陽編と4つの過程を生きぬいていくんだ。ボードゲームタイプだから、もちろんさいころをふって進んでいく。1、3番はコントローラーⅠを2、4番はコントローラーⅡを使用してね。自分の番になったらⒶボタンを押すだけで、後は全部機械まかせ。だけど、テストやアルカノイド、カートレースなどのゲームもあるから、画面の説明を見て、それなりの対処をしなきゃならないけどね。

右の写真は通常画面。プレイヤーの名前をはじめ、色々なデータが一目でわかるんだ。例えば所持金、おこづかいや入学祝いをもらった時は貯蓄され、買い物をすればひかれる。知力、体力、つきは、それぞれのポイント。大人になるとハートマークがついて、6つたまると結婚ができたりするんだ。各保険や持ち株の枚数なんかも表示され、他の人とくらべられるよ。



頭・目・口の3つのモンタージュで自分の"顔"を作ろう。

まずは人数決め。何人で遊ぶかを選んで決定する。常に4人プレイだからプレイヤーが3人の時は、残り1人はコンピュータになるわけ。

次は名前、4文字まで入力できる。続いて、性別、血液型——と決定したら、あとは"顔"を残すのみだ。

で、この"顔"。なんと、モンタージュ形式を採用していて、自分に合った"顔"が作れるんだ。頭、目、口とそれぞれ男女別に4種類あるから、細かいとこまでバッチリ決まるよね。4人に足りない分はコンピュータの友達が一緒にゲームに参加してくれるのは前述のとおり。次画面で友達の顔写真が出るから、気に入った人を入れてあげよう。「この子顔がへーん」とか「うっかわいいじゃん」なんていいながら、楽しく選んでいこうね。

それぞれの"顔"は一生モン。年とともに変わっていく。ある人はソリ込みが入り、またある人は髪が薄くなったり…。女の子だってハゲるかもよ。



▲プレイヤーの順番を決めたら名前を入力しよう。✚キーで操作し、Ⓐボタンで決定。性別、血液型もデータとして入れてね



▲男女別のモニターが出る。顔型、目、口と決めていき、Ⓐボタンで最終決定。一番自分に近いと思う顔を作っちゃおうね

顔 バリエーションは色々



◀かおがた

◀種類は4つ。女の子だったら、おさげ、おかっぱ。男の子だったら、角刈などがある



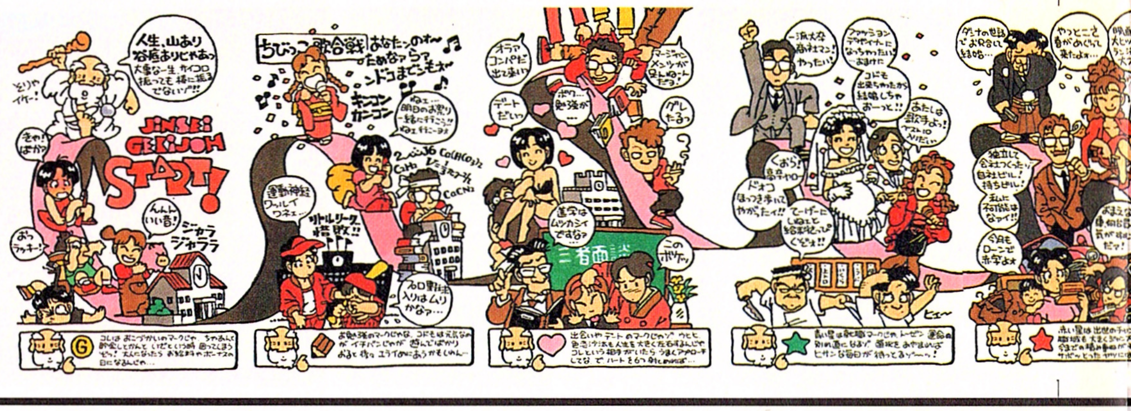
◀め・はな

◀女の子、男の子、合わせて4種類。パッチリ目から、メガネ付き、目が点なんてのも



◀くち

◀口というよりアゴが変わる。三角や四角、丸型のアゴがあるよ。女の子は赤いホッペも



少年・少女編 人生を左右するさまざまな出来事が…

子供のころの経験や出来事は、後々の人生を大きく左右するんだ。だから自分に起きたことを忘れないようにメモしておくなんてのも手だよね。

スタート時の所持金は全員5000円。知力・体力・つきは、それぞれ名前や血液型などのデータにより異なる。でもそんなに大差はないから、すぐに挽回できるけどね。知・体・つきは、各マスに止まった時、増えたり減ったりするんだけど、これが大事なポイントになるんだ。例えば、同じマスに止まっても、知力の高い人は公立高校に行けるのに、低い人は入学金の高い私立高校しか行けないとかね。これらの数値で結果の良し悪しが決まっちゃうよ。

少年・少女編では、小学校〜高校までの自分を作っていくんだ。でも、ここで経験したことは、未来の人生につながってるのね。例えば、子供の時、歌合戦に出場して優勝すると、後でアイドル歌手になれたり、中学の時グレちゃうと、就職できずに、やっちゃんになったり…。リトルリーグで優勝し、体力ポイントを高めれば、高校野球でも勝って、プロ野球の選手になれたりって感じにね。これが実現すれば契約金が1千万円ももらえるんだぜい。

おこづかいのマスにはサイの目数がオーバーしてても必ず止まるからね。



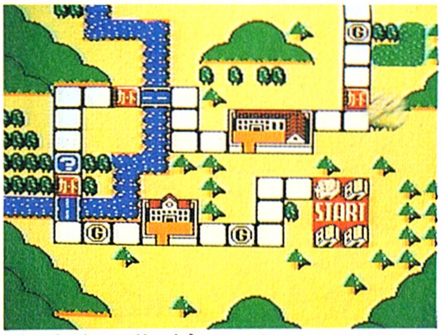
◀全員がここを通る。宝箱やお金を拾うこともあるよ



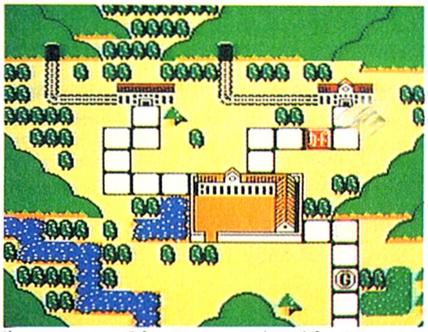
◀中学校入学。お母さんの心配をよそにグレる子も…



◀高校インターハイに出場。優勝するとプロになれる



◀スタート時点でのマップ。ここには小学校と中学校がある。Ⓖはおこづかいマーク。一番で入学するとお祝い金が2倍



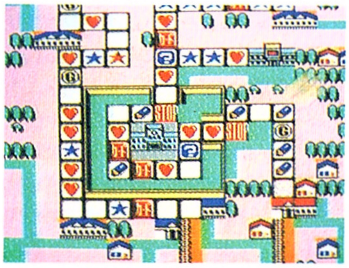
◀2番目のマップ。ここには高校がある。カートレースもここでできる。卒業後、占い師に会ったり、バイトも可なのよ

青春、怒濤を生きぬいて目指すは老後の太陽編！

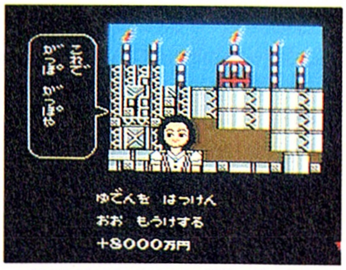
高校卒業の時に決まる、進学コースと就職コース。ここからが人生の本番ってところ。進学コースの人はうまく受験をクリアしないと浪人してしまうから気をつけて。2回失敗すると、就職コースになってしまうよ。一流大学を出れば、一流会社に入れるのはいうまでもないよね。大卒と高卒では給料支給額が違うから、エリートになった方がお得。ただし、就職試験の面接はナカナカ難しいから、気をひきしめていこう。就職コースの人は、とにかく就職活動に精を出してね。青い星印のマスに止まらないと活動できないから、もう運を天にまかせるしかない。だけど、職業の種類は、板前、歌手、やくざ、警察官など豊富だから、色々選べるよ。と、ここまでが青春編になるんだ。

お次は波乱万丈の怒濤編。無事（？）仕事も決まったら、後はひたすら働くだけ。とはいっても、さぼってて見つかると出世は遅れるし、結婚してもケンカ別れしてしまったり（この場合男の人だと所持金の4分の1を慰謝料として払わなければならない）と大変なのだ。職業交換なんてのもあって、月収100万円の野球選手だったのに12万円のフリーアルバイターと交換されちゃうなんてこともあるんだよ。あぁこれぞ山あり谷ありってとこかな。

定年退職後は、夢の太陽編！ カジノあり、世界一周旅行ありと豪華なこと。ここで一気に財産が増えるはず。早くゴールして神の声を聞いちゃおう。



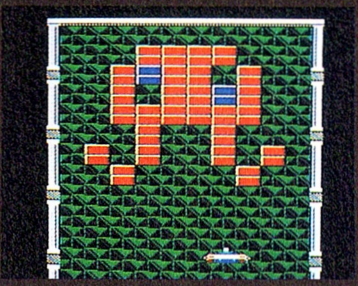
▲花も恥じらう青春編マップ。ハートマークで止まれば彼女とデートができるんだよ



▲太陽編では、ドーンと大金を手に入れるチャンスがわんさかあるんだよ！



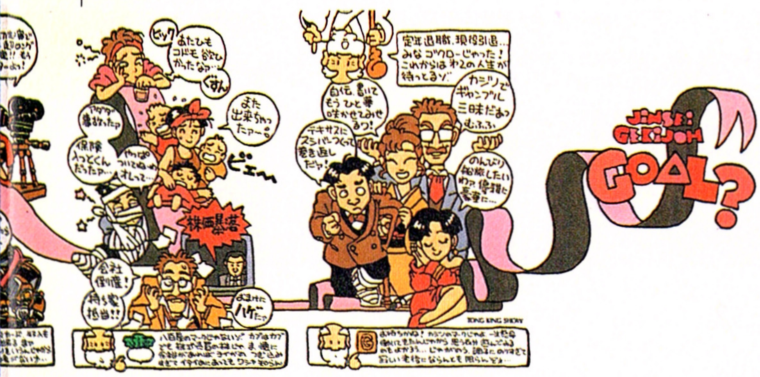
▶テストはすべてこのゲーム。鉛筆の芯でABCの文字を順に消すんだ



▶御存知、アルカノイド。Ⓑボタンで玉を出し、✚キーで左右する

ゲーム・イン・ザ・ゲーム

この「人生劇場」の中には、実際にできるゲームがいくつかあるんだ。まずは学校の中でのテスト。鉛筆の芯でABCの文字を順に消していくシューティングゲームになっている。受験の合否もこのゲームで決まるよ。あとはアルカノイドもあって、これはゲームセンターにいった時やゲームメーカーの就職試験を受けた時にできる。その他、賞金の出るカートレース、歌合戦ではカラオケもできるよ。

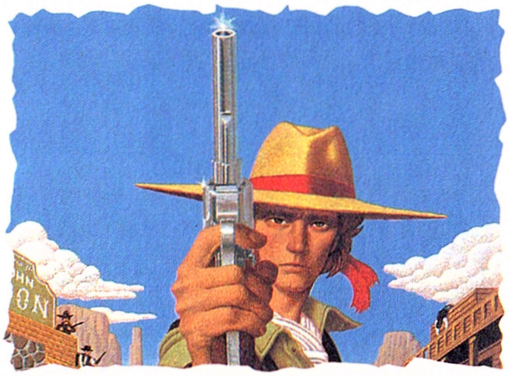




ビッグチャレンジ!ガンファイター

ジャレコのビッグチャレンジシリーズも、ディスクのラインナップとしてすっかり定着してきたようだ。今度のゲームはちょっぴり変わってて、荒野のガンマンが主役のACG。3D画面もアリのお得なゲーム…かな？

文／謎の覆面ゲーマー"のりお"



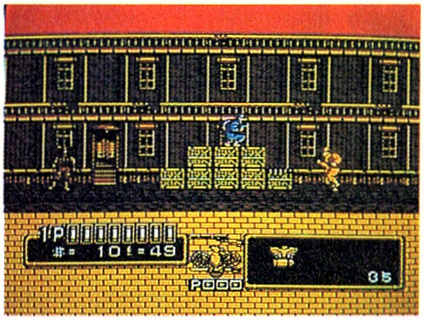
父のカタキをとるために息子が闘うっ

ガンマンが出てくるゲームといえば、その昔、任天さんが光線銃とセットで売ってたよね。ちょっと前にも、カプコンさんが出してたっけ。まあ比較的タマ数が少ないジャンルっていうのはいえると思うけど、どっちかというと日本よりもNESのほうで売れてるんじゃないかな。こっちでいう時代劇みたいなモンだからね。

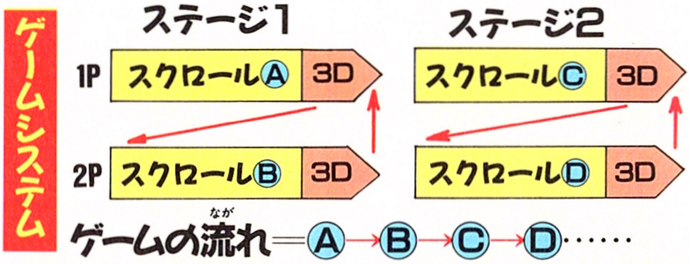
っつうわけで、このゲームは西部劇なのです。元牧場主の息子スティーブが、長い放浪の旅から故郷の町に帰ってきた。彼は成長し、誰しも認める一流のガンマンになっていた。幼い頃に父を殺され、牧場を奪われてしまった彼は、復讐のために戻ってきたのだ！ っていうストーリー。それはともかくとして、中身の紹介にいってみよね～。

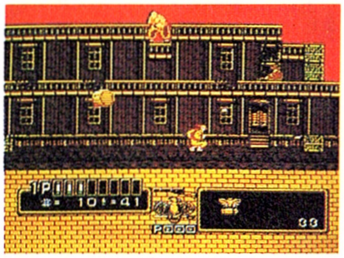
規定人数の敵を倒さないと、ボス面には行けないのだっ!!

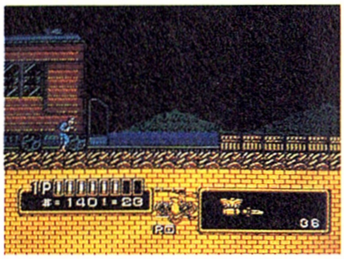
画面を見てもらえば分かるとおり、このゲームは横スクロールのACGなんだ。あの手この手で攻撃してくる敵を倒しつつ進んでいき、横スクロールのステージをクリアすると、なんとボス面のSTGシーンへと、シーンは移り変わっていく！ ってわけ。ただし、ただ単に撃ち進んでいっても、横スクロールのステージは終んない。キビし～規定人数が設定されてるんだよね。その数の敵を必ず倒さなければ、いつまでたってもステージの最初からやり直しさせられるハメになるのだよ。コンティニューがあるわけじゃなし、これはハッキシ言って超難しい。で、クリアすれば、ボス画面に突入して対決だ。こっちは以外とあっさり勝てちゃうから安心。右上のゲームシステムの図は、二人プレイ時の流れだからね。


▲画面左下に表示されるのが、ダメージゲージ・所持金・弾数。右下は、アイテムと規定人数の表示だ

ゲームシステム

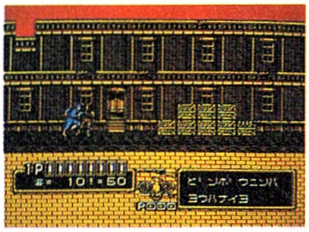



▲ザコキャラの攻撃でも意外と強い。ナメてかかると、いつまでもクリアできないゾ

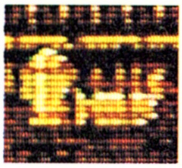

▲この画面はステージ2だ。ここへ行くには、ステージ1の敵を規定数倒さないとね

POWER UP ITEMS さらにキビシイ、弾数の制限つき。ウッソだろぅ～

規定人数の設定だけでもツラいのに、その上なんと、弾丸の数まで制限があるのだ。なんちゅうサディスティックなことか……。弾丸は、ステージ最初にいるヘンなおじさんから、10発50$（高い！）で買うか、アイテムを拾って手に入れるんだ。弾がなくなると、完ペキに攻撃能力0になる（死んだも同然）。効率よく撃たないとダメだぞ！


▲この人に触れるとMSが出る。お金がないと「貧乏人に用はない」ってね

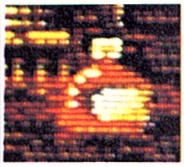
弾丸


▲弾丸アイテムは、1つ取ると弾が10発増えるんだ。できるだけたくさん欲しいね。敵を倒すと出現するぞっ！

ドル袋


▲敵を倒すと出現するドル袋は、1つ取ると、お金が10$増えるんだ。もっとくれてもいいような気がするけどね…

薬


▲この薬を取ると、ダメージゲージの目盛りが3つ増えるんだ。比較的出やすいアイテム。これも敵を倒すと出るよ

WEAPON ステージをクリアすると、武器がちょっと強くなる

スティーブが使える武器は、全部で4種類あるんだ。ただし、最初っから使えるわけじゃあないぞ。最初は、お得意の銃のみなんだ。あとの武器は、ステージをクリアしていくに従って手に入るというわけ。敵の耐久力は強いし、弾数も制限があるから、なるべく早く銃以上の武器が欲しいところだね。ただし、他の武器も、驚くほど強くなるわけじゃないので、悪しからず…。

銃



スタート時から使用できる武器。1発で、1つの目標に1ダメージずつ与えられるんだ。くれぐれも弾数に注意ね。

ナイフ



ステージ1をクリアしたときに手に入る武器。1発で、1目標に、銃と同じダメージを与えられるんだ。

ブーメラン



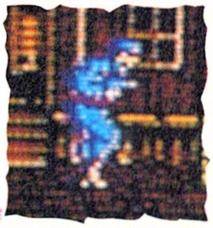
ステージ2をクリアしたときに手に入る武器。1発で、軌道上の全ての敵にダメージを与えられる。効率がイイぞ。

ダイナマイト



ステージ3をクリアしたときに手に入る武器。1弾で、爆発範囲中の全ての敵にダメージを与えられる。強力だ！

STAGE 1 ～街のエリア 悪の巣窟と化したスティーブの生まれ故郷



▶スティーブの操作方法……Ⓐ＝ジャンプ・Ⓑ＝攻撃・✚下＝しゃがむ

かつては平和だったこの街も、今では悪漢どもに支配される廃墟の街となってしまった。ステージ1は、スティーブが生まれ育った街のエリアだ。建物が多く、上からライフル男が執拗に攻撃してくる、実にキケンなエリアなのだ。ところどころに、踏むとダメージを受ける罠（ダメージゾーン）が仕掛けられ、うかつには進めないぞ！ジャンプするタイミングを計りながら、慎重に慎重に行動しなくちゃならないのだ。1面だからって、ナメるなよ！



▲木箱の上が白くなっている部分が、ダメージゾーン。踏んでる間はドンドンダメージをくらうので、ハマらないようにね！



▲地面の白い点々も、これまたダメージゾーン。どうしても通らなくちゃ行けない場合は、スピーディに走り去ろうねっ！



▲タル男は、一定周期にタルを落としてくるだけだ。近づいて攻撃すれば、そんなに苦労せずに倒せる相手だぞ。ホイホイ

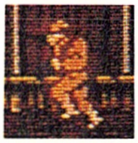


▲エリアのラストには、ライフル男が縦に3列も待機しているのだ。全部倒すのはほとんど不可能なので、テキトーに逃げてね

ENEMIES 弾数に制限があるのになんで1発じゃ死なないの!?

こっちは弾数が限られてるってーのに、ザコキャラを倒すのに2発も3発も必要なんだよね、このゲーム。まともにやりあったんじゃ、弾切れでアウトになるし、かといって倒さなきゃクリアできないし…。根気の勝負だね。

手下



普段は体当たりしてくるだけだが、ときどき弾を3連射してくるので注意！

タル男



いつも画面の上のほうにいて、上から酒ダルを落としてくる。タルも壊せるぞ

ライフル男



いっぺんに3発ずつの弾丸を撃ってくる。クソ～、弾をムダ使いしやがって！

ボクサー



元プロらしい。ボクシングのスタイルをしている。キックしてくるぞ！

対決！ボス ボスとサシで勝負だ!!

早撃ち勝負じゃ負けね～ぜっとくりゃ！

ヒシこいて規定人数をクリアすると、いよいよボスとサシで勝負となる。

これ一応早撃ちの勝負だけど、相手のボスは口先ばっかで、ほとんどラクに勝てちゃうんだ。ヤツが1発ブッぱなす間に、こっちは2、3発撃てばおしまい。やたら楽だぜ！



闘いはまだまだ続くのだ!!

とまぁ、こんな感じでゲームは続いていくわけだけど、ステージ2以降はさらにさらに難しくなっていくのは、言うまでもな～い。さっきも言ったとおり、新たな武器があんまし使えないので、もっともっと苦労するのだ。とにかく、このゲームは、今の時代のアマっちょろいゲーム世界に喝を入れるために登場したようなモンなので、マゾヒスティックな貴方にはおススメよ。

ステージ	規定人数	ステージをクリアすると
街エリア	35	ナイフを得る
駅エリア	36	ブーメランを得る
砦エリア	62	ダイナマイトを得る
ゴーストタウンエリア	42	ナイフの発射速度が速くなる
貨車エリア	48	ブーメランの発射速度が速くなる
山岳エリア	40	

カセット／イマジニア／3月31日発売予定／¥9800

MATSUMOTO-TOHRU NO KABUSHIKI HISSHOUGAKU 2



松本亨の株式必勝学2

前作で松本亨の弟子になったキミは、その腕を確かめるために新たな試練に立ち向かわねばならない。今回の目標は2年間で1億円以上だ。株の値動きや生活があるところなど、リアルさを追求した株式ＳＬＧなのである。

文／タイレル辻

リアルさを追求した株式&人生ＳＬＧなのである

株の売買にインサイダーはつきもの。んなもんいくら規制したってでてくるものはでてくるようになってるんだよ。もらったものが勝ち。もらえないやつはひがむんじゃない！　このねたみ根性がっ！　と、いろんな喜怒哀楽のあるインサイドの情報がないのがキビシイ必勝学だけど、その他はすべてが超リアルな動きをするようになっている。今回の目標額は１億、３億、10億、70億円の4段階。そして、気になる暗号は、１億でちょこっと、３億以上でより詳しい情報が得られるようになっている。つまり、３億円以上のコースに合格しないと使える情報は入らないということだ。キビシイねえ。



◀とりあえずの目標は１億か３億。70億なんて最初はムリ



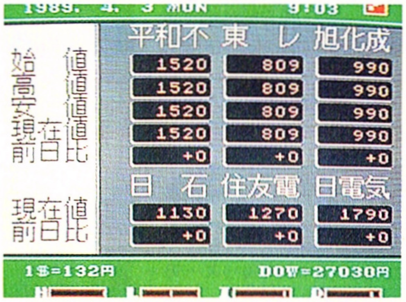
▲自分の名前と、家族の名前や生年月日を決める

不動産に金融商品…株式売買だけのゲームじゃない！

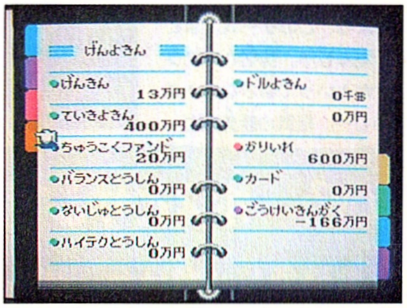
必勝学でお金を儲けるには、株の売買をするか、不動産を持つか、金融商品を買うか、遺産や宝くじを狙うしかない。しかし、遺産などはランダムで決まるので当てにゃならんよね。実際は株で儲けなければならないわけだ。しかし、400万円を３億にするための期間はたったの２年間。株の売買だけじゃあいくらやっても3億円以上なんてムリ。そこで、不動産を買うことになる。それを担保にして株の売買をする。ある程度の金額は銀行から借り入れするのは常識だね。そのうち、不動産も値段が上がっていくので担保も多くつけられる。ほとんどの場合、不動産では損をしないので、売らずに担保として持っておいた方が有利なんだ。現実でも、プロと呼ばれる人たちはこのようにして資産を得ているらしい。

このように資産を増やすための、株売買や不動産売買等はできるだけ現実に近づけたものになってる。前回のようなギャンブル性やゲーム性は少なくなって、実際の株式や不動産を使って資産を増やすためにはどうしたらいいのか？　というのをリアルにシミュレートしているといったようなモノなのだ。

そういうわけだから、株の値の動きも、実際の東証のような動きをするように工夫したそうだ。すべての株を48に分類して、それぞれが違った動きをするようになっている。いわゆる関連株ということだ。だから業種だけで動く、というわけではないんだ。ま、この辺は株をやってる人なら常識だけどね。



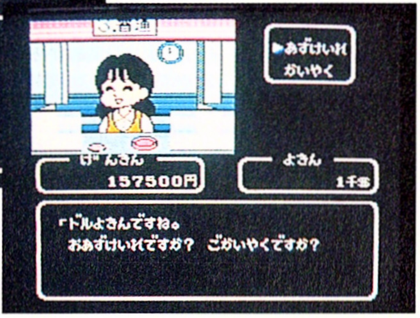
◀株価ボードは現実のボードそのままって感じ。その他円レート、ダウ、4つのバイオリズムが表示されてる



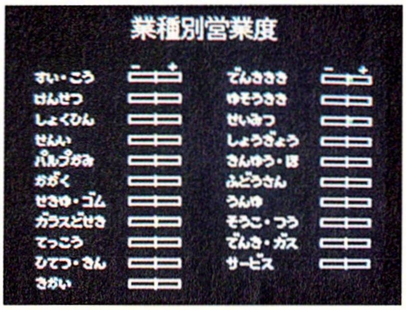
◀さまざまなコマンドは、アイコンやシステム手帳となって使いやすくなっている



▲いろいろな情報が飛び交う中、一番信頼できる情報といえば、松本亨先生の言葉以外にはない



▶一時預け入れをするにも、中国ファンドから、このようなドル預金まで、さまざまなものが用意されている



◀その業種が好調か不調かをあらわすボードだ。この他にも、現実に即してテーマ別なんてのもある

人が生きていくって、とっても大変なことなんだよね……

と、哀愁漂わせたのは他でもない。このゲームには、株以外のリアリティさ、つまり、株よりもキビシイ現実というものまでシミュレートしちゃっているんだ。株をやってる時だって、その間も生活はしてかなくっちゃなんないのはあたりんまえ。日めくり機能を使って簡単に次の日にしたところで、1日の重さはかわらないわけだからねえ。

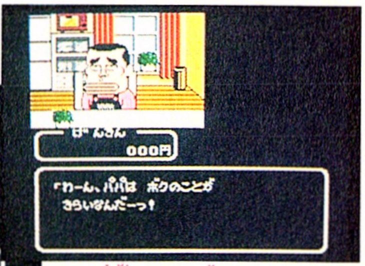
キミには妻と男の子が1人いる。これらの生活もみてかなきゃならないし、たまにはみんなで旅行をしたり、プレゼントしたりしてコミュニケートしないと、家庭不和が起こり、果ては離婚や家出という事になってしまう。そうなれば慰謝料はとられるは、捜索にお金がかかるはでタイヘン。あの偉大なフェルトナー先生も、成功がすべてではあるが、どんなに成功しても家庭不和や友人を失ってしまっては、成功への道がちっとも楽しくなくなってしまう、といっている。せっかく財産を築くのだから、楽しくやった方がいい、という事だね。

それに、このゲームでは自分の状態をバイオリズムで表している。これはいろいろなパラメータを回復させるときにかかわってくることだ。例えばにんにくを食べるとHPが回復するんだけど、バイオリズムが悪いと3ポイントしか回復しないし、調子の良いときは25、6ポイントは回復してくれる。つまり、回復させるにもタイミングがあるわけで、それを知るにはつねに自分の状態をチェックしておかなければならないということだ。

この生活するところでの現象は、例えば病気になったり、交通事故にあったりするわけだ。たまに妻の場合は機嫌を、子供の場合にはよいこ度をあげてやらないと、前にいったような障害がでてくる。その他にも、愛人を持てたりするわけだ。これは不動産を持ってないとできないんだけどね。ま、これは単なるシュミの問題だと思うけど…。

▼奥さんの機嫌度がゼロになってしまうと、実家へ帰ってしまう。早めに実家へ迎えに行かなければ……





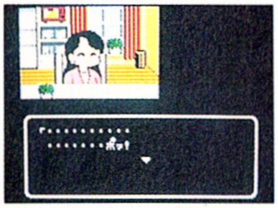
▲子供のよいこ度がゼロになってしまうと家出をしてしまう。遊んであげないとこうなるよ



▶家庭があれば生活費がかかるのは当然



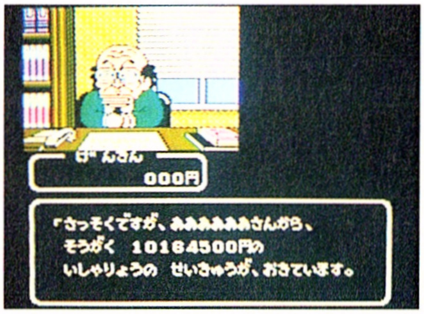
▶遺産はあまりアテにしないように！



◀たまに機嫌をとっておかないと



◀交通事故にだってあうんだよ

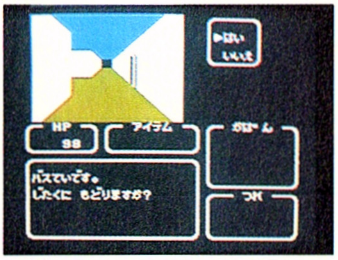


◀別居してしばらく立つと、離婚となってしまう。慰謝料はベラボーに高いぞ！

いろんな町にでかけよう！ まずはスタートの町さぎのみや

前回は、医者に行く場合には医者コマンドを使えばよかったんだけど、今回は町にでかけて、3Dのところを病院までトコトコ歩いて行かなければならなくなった。当然歩けば歩いた分だけ体力が減っていく。いろいろな町があるわけだけど、詳しくは自分で探検してみるしかないのである。

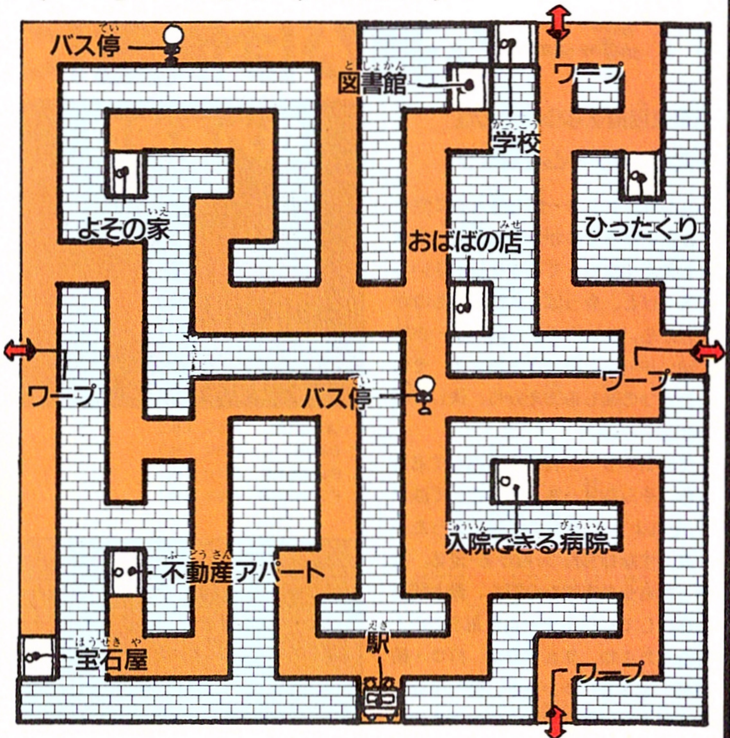
町の中で最も重要なのが病院とおばばの店。特におばばの店では自分のパラメータを上げてくれるモノを売ってるので、その場所と売ってるものは要チェックだ。しかし、家の中によその家ということで、アイテムを1コ置いていかなきゃならなかったり、ひったくりの家ではカバンの中のアイテムが取られてしまうので、事前のチェックが重要になってくる。とりあえずキミの家がある「さぎのみや」のマップをのせておいたので参考にしてほしい。いけるマップは全部で8だ。中には知性度だけフルにあげてくれる禅寺や保険会社、ラッキーな落し物など、ナゾのところがいっぱいあるぞっ。



▲3D迷路はちゃんとマッピングしながら歩いていこう



▲中にはこういった他人の家やひったくりの家などもあるから、チェックは重要だ



ペナントレース誌上シミュレーション!!

コナミ／発売中／¥5900／カセット

がんばれペナントレース!

© KONAMI 1989

TM

打つ・投げる・守るはもうあたり前。その他にも、守備シフト・トレード・年俸と、何でもアリの超集積野球『がんばれペナントレース』がついに発売！ つーことで、今回はペナントレースモードをテーマに、1試合だけを誌上シミュレートしてみよう。COM戦の対策に役立つハズだっ!!



ペナントレースモード

メインテーマはペナントレースモード!!

みんなはもう『がんペナ』を買ったかな？ 買ったとゆー人は、今ごろペナントレースモードに熱中してることだろう。なんてったって『がんペナ』の醍醐味は、ペナントレースモードにアリ!! てな感じだからネ。

そんなワケで、今回はペナントレースモードひとつに的をしぼり、チーム選択から1勝して年俸を振り分けるまでを誌上シミュレートしてみることにしよう。

ペナントレースを現在進行形の人も、これから買ってやってみようとゆー人も読んでみてソンはなし！ なにしろチーム選択・打つ・走る・投げる・守るを、COMに勝てるように完ペキにシミュレートしてあるんだからね。これなら日本リーグ優勝も楽勝ってワケだ。

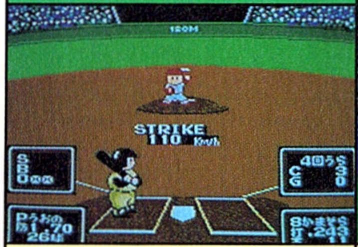
チーム選びは慎重に自分に合ったものを

優勝を目指すなら自分の性格にあったチームを選ぼう

みんながケッコー何も考えずにやってしまいがちなのがチーム選択。まぁ何も考えずにやってるワケじゃないんだろうけど、やっぱり人情ってものがあるから、ひいきのチームやデータ的に強いチームを選びがちだよネ。それもひとつの楽しみ方だから、決して悪いとはいわない。

でも日本リーグ優勝を目指してるんなら、そんな甘っちょろいことではダメ。それよりは、自分の性格に合ったチーム。すなわち打つ・投げる・走る、といった自分の得意な分野を、最大限に引き出してくれるチームを選ぶのが1番なんだよね。まぁ本当は、打つ・投げる・走るのバランスが、完ペキなチームがあれば理想的なんだけどネ!!

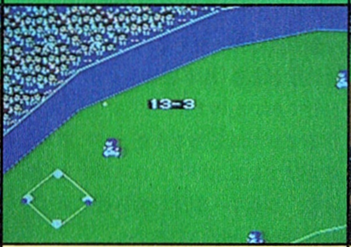
投力重視型



DONUTS	2.55(3位)
CAPS	2.26(1位)
BUBBLES	2.51(2位)
FLOWERS	2.63(4位)

継投策を上手に使い、相手打線をピシャリと抑え、僅差で逃げきるのを得意とするチーム。バッティングはあんまり得意じゃないけど、ピッチングだったらまかせとけ！ってタイプの人は、こういったチームを選ぶのが1番いいだろう。

打力重視型



GYRUSS	.287(2位)	217本(1位)
SWIMMERS	.276(4位)	185本(6位)
LIGHTERS	.296(1位)	199本(3位)
HARPS	.277(3位)	159本(8位)
BRAINS	.274(5位)	207本(2位)

相手にいくら点を取られようが、それを上回る爆発打線で大量点を取るとゆータイプのチーム。表の中には、打率と本塁打数の順位があるけど、どちらかとゆーと打率を重視したほうがイイ。本塁打はデータ通りに簡単には打てないからね。

走力重視型



CAPS	5.33(4位)
WALLS	6.42(3位)
TARGETS	4.17(8位)
LIGHTERS	6.50(2位)
OLIVES	6.83(1位)

相手の守備のスキをつき、足をフルに利用して出塁。あとは地道なヒットで点を稼ぐパターンを得意とするチーム。できれば走力だけを見ずに、それなりにチーム打率の良いチームを選択するのがコツ。地味だけど1番やりやすいハズだ。

打つ!!

球を良く見てボール球には手を出すなっ!!

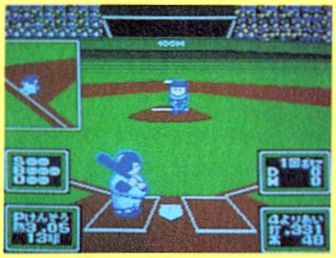
30球めから40球めあたりがちょーど打ちごろになるぞ

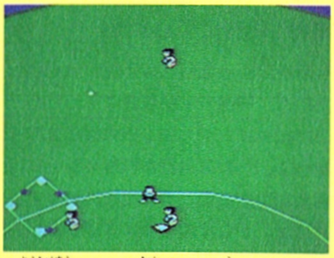
チーム選択が終ったらいよいよプレイボール！　1～2回は、とにかく三振を覚悟して、2ストライクを取られるまではバットを振らない。理想的なのは、2ストライク3ボールまで粘ること。そうすれば3回に入るころには、COMのピッチャーはヘトヘトに疲れているハズ。目安とすれば投球数が30球を越えたあたりからだろう。

あとはホームランを狙わずに、✚キーの上を押しっぱなしにしてバットを振るだけ。これなら上下3段階のややこしい打ちわけに悩まされずにすむから、とってもカンタンなのだ。

ただし、せっかくのホームランバッターなんだから、やっぱりホームランを打ちたいよな！　と思ってる人は、✚キーの上を押さないほうがイイ。そのまま上下どちらにも入れずにバットを振れば、ケッコー高い確率でホームランを打つことができるよ。でも年俸をひとつも振り分けてない選手だと、本塁打の出る確率はグ～ンと下がるので、そのことだけは注意しておこう。

ねばりあるバッティングを

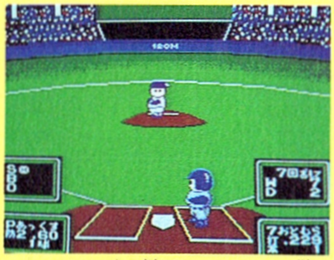




▲1～2回のうちは、どんなに初球から甘い球がきても振っちゃダメ！　三振覚悟で相手に1球でも多く球を投げさせろ

▲投球数が30～40球になると打ちごろ。✚キーの上を押してバットを振れば、痛烈なゴロとなりヒットになりやすいのだ!!

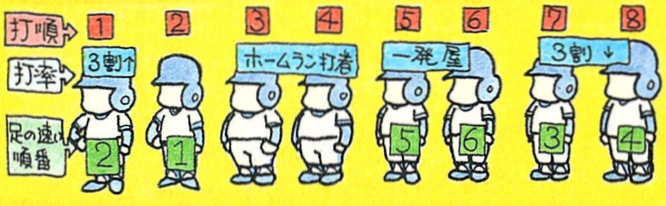




▲本塁打数が30本以上の選手なら、ホームランを狙ってみるのもイイ。その場合は✚キーの上下を押さずにバットを振れ

▲どうしても振り遅れてしまうとゆー人は、Ⓐボタンをチョンと押した写真のようなバットの位置から打つとイイよっ!!

オーダー変更は必ずしよう！



試合を開始する前に、打順と守備を変えることができるよネ。そのときには、必ず上の図の打順になるようにオーダー変更をしよう。

走る!!

3段階までリードしておけば盗塁なんて楽勝

足の遅いピッチャーだって対COM戦なら盗塁も楽勝だ

『がんペナ』の場合は、リードが3段階に分かれているんだ。でもって、3段階の最大限までリードすると、塁間の約3分の1までリードしていることになる。もしこの状態でけん制球を投げられたら、よほど走力の高いランナーでないかぎり、確実にアウトになってしまう。ところがCOMは、そこまでリードされても絶対にけん制球を投げてこないのだ。

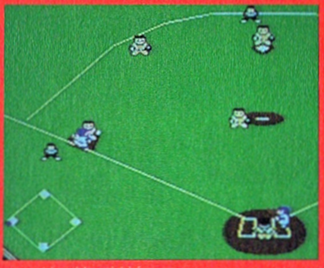
このCOMの盲点をつかない手はないよネ？　だからピッチャーのような走力の低いランナーが1塁に出塁したら、盗塁なんてムリだよなァ、なんてあきらめちゃダメ！　遠りょなんてせずに最大限までリードして、ピッチャーのモーションと同時に走らせてみよう。いくら肩の良いキャッチャーでも、絶対にアウトにすることはできないのだ。

こういった相手の盲点をつくプレイも、長～いペナントレースを勝ち抜くためには、必要不可欠なテクだしネ！



リードは大胆かつ冷静に





▲走力がかなり高い選手なら、2塁からでも盗塁を狙ってみるとイイよ

▲ご覧の通り楽々セーフっ！　ただし、投手の球速が速い場合はムリかもね

投げる!!

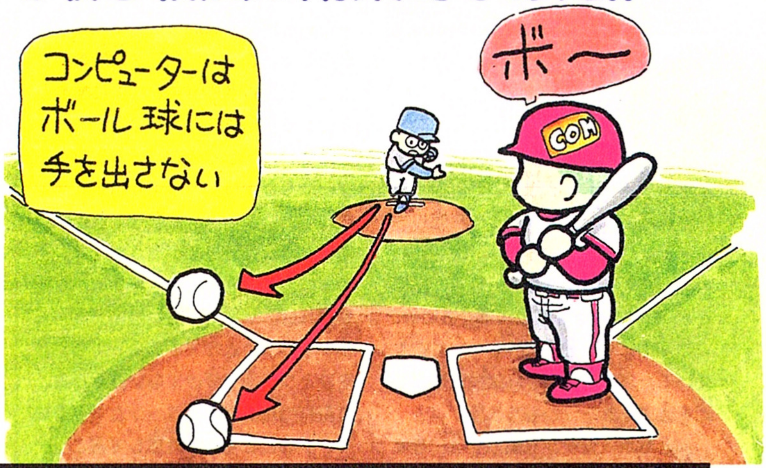
基本的に打たせて取る戦法が効果的なのだ!!

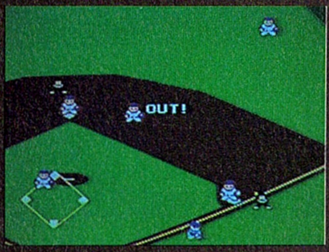
ホームランバッターと勝負するのは絶対にやめよう！

攻撃が終わったら次は守備につくわけだけど、守備で1番重要になってくるのはピッチング。いくら大量点を取ったって、バカスカ打たれちゃシャレになんないからね。そのためにピッチングには、かなりのウェイトがかかってくるんだ。とゆーことで、ピッチングに関しての注意と、基本テクニックについてイロイロと教えよう。

まず最初にいえるのは、COMに対しては三振を狙わず、少ない投球数で打ちとる、とゆーことだ。それはなぜかとゆーと、COMはボール球にはめったに手を出さないので、つり球を投げるだけスタミナのムダになるってゆーワケ。それよりは、くさいところへ投げてひっかけさせたほうがマシだからね。

次にいえるのは、ホームランバッターに対しては、勝負するよりも死球か敬遠にしたほうがイイ！ ヘタにランナーがいるときに勝負すると、三振が取れないからほとんどホームランになっちゃう。どうしても勝負したいなら、絶対にランナーのいないときにしよう。





▲対COM戦でのピッチングの基本は打たせてとる！ これが1番有効な戦法なのだ!!



▲ホームランバッターに対しては、死球か敬遠を。それ以外はすべてホームランに!?



▲あえて勝負をするなら、配球パターンをいろいろ変えてクサイとこをつくように!!



▲5段階の高低のうち1番高い球と低い球は、絶対に振らないので投げるだけムダ!!

守る!!

選手全員の肩の強さをきちんと把握しよう！

肩の強さを考えてオーダーを決めるのも重要なのだ!!

対COM戦に対しての投球のあり方を理解してもらったら、今度は守備について考えてみよう。投球が打たせるとゆー戦法なんだから、守備がしっかりしてなくちゃダメだよネ。といっても、守備がしっかり＝うまい、とゆーことではないんだ。そりゃ、まあ守備がメチャクチャうまいにこしたことはないが、他にももっと大切なことがある。

それはいったいナニか？ ズバリひと言でいってしまえば肩の強さだ。『ファミスタ』では、ひとりひとりの肩の強さが選手によって違ってくる。それと年俸によっても変わってくるので、そういったことをちゃんと考えなくちゃね。例えば、打たせてとるんなら1番打球の飛びやすい三遊間に、肩の強い選手を必ずおく。その他にも、ライト前のゴロをアウトにしやすいように、ライトの選手に年俸を重点的に振り分けるといったようにね。

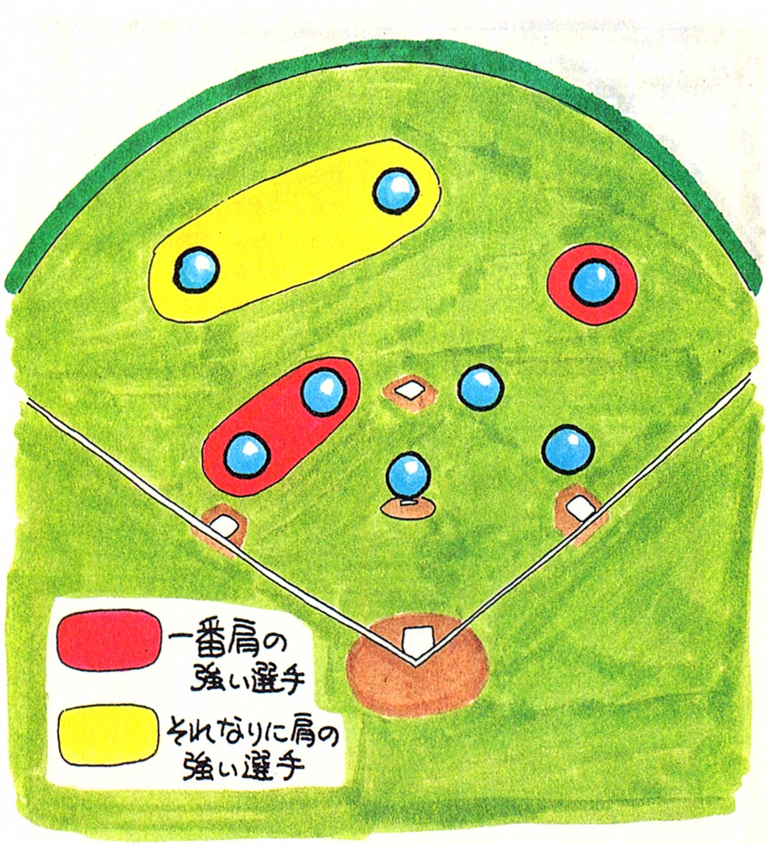
こういったことを常に頭において、守備の交代や年俸の振り分けをしていけば、守備に関してはバッチリ！ ピッチャーを育てるよりも早く、守備を強化することができてしまうのだっ!!



▲アメリカンスタジアムは左シフトを使うが、それ以外の球場では必要ないのだ



▼ライトの肩が強ければ、ライト前のゴロをほとんどアウトにすることができる



ズルチョン＆必勝テクニック講座

1 ピッチャーゴロでもランナーがいれば楽々セーフだ!

COMは、アウトカウントのことをほとんど何も考えていない。だから2アウトでランナー2塁のときに、ピッチャーゴロなどを打ってしまったら、2塁ランナーを走らせてみよう。COMは3塁に投げるので1塁はセーフなのだ。



▶2死2塁でピッチャーゴロになったら、2塁ランナーを走らせよう!



▶するとCOMは1塁へ投げずに3塁へ投げてしまうラッキー



▶あとはランナーを2塁へ戻せば、ピッチャーゴロでも楽々セーフだ!!

2 ホームランバッターは早めに退場させてしまおう

5回以降に2アウトからデッドボールにすると、ぶつけられたバッターとの乱闘になる。この乱闘で負けた選手は退場になるので、乱闘に勝つ自信のある人は、目ざわりなヤツにわざとぶつけて退場させてしまおう! そうすれば、5回以降のゲームの展開がウ～ンと楽になることマチガイなしだっ!!



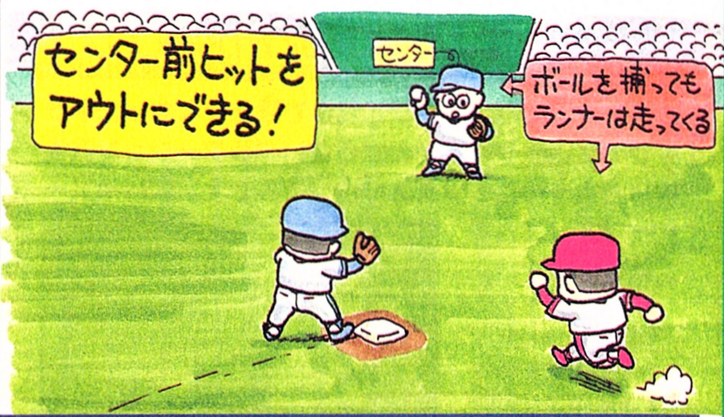
▶ホームランバッターひろったに死球だっ!!

▶これで6回以降はひろったは出てこないぞ

3 センター前ヒットも2塁で確実にアウトにできる

センター前にヒットを打たれた場合、いくら肩の強い選手だって、1塁へ送球してもアウトにすることはできないよネっ!! でも、このテクニックさえ使えば、2塁で楽々アウトにすることができるんだ。しかも何回か練習すれば、誰だって90%以上の確率で成功させることができる。とっても便利だから、キミたちもぜひ一度試してみるとイイよ。

ヤリ方はとってもカンタン! センター前ヒットをセンターが取ったら、投げずにそのままの場所でじっと待つ。するとランナーは、1塁から2塁へ向って走り出す。ランナーの走力が普通なら、1～2塁間のちょーど中間に来たぐらいで。走力が高いランナーなら中間点のちょっと手前まで来たときに、2塁へ送球すればアウトにできるぞ!!



どうせやるからには日本一を目指そうっ!!

試合終了後のチーム運営も良～く考えなきゃダメ

今までの、打つ・走る・投げる・守る、を9回くり返せば1試合が終了。それ+ズルチョン＆必勝テクニック講座を、じっくりと何回も読み返してくれれば、キミたちもペナントレース第1試合めは、勝利をかざることができると思う。しかし、そこでホッとするのはまだ早い! ペナントレースはまだ始まったばかり。どんなに試合数を少なく選んだ人だって、リーグ優勝まであと59試合も残ってるワケだ。

自分のチームが年俸を通してレベルアップしていくように、残り59試合のうちにCOMのチームもレベルアップしていく。だから、年俸もやらずトレードもまったくしないで、ペナントレースを勝ち抜いていくなんて、よっぽどうまい人だって苦しいハズ。それにせっかく入ってくる運営金と年俸なんだし、コレを上手に利用しなけりゃ『がんペナ』の面白さをツブしちゃうことになる。わざわざ自分からそんなことをする人はいないだろうしね。

ではどうすればペナントレースを十分に楽しむことができるか? 確かに野球ゲームは、試合をするだけで楽しいんだけど、ペナントレースはそれ以外の部分がより楽しく作られているんだ。つまり年俸を各選手に振り分けたり、トレードをしたりしてチームの補強をしていく球団経営の部分だね。この部分がかなり戦略的な要素を持っているので、SLGのような楽しさを味わうことができるってワケ。それに自分の戦略が上手なら、どんどん強くなってくれるのでRPGの楽しさも味わえちゃうんだよネ!

とにかく今までクドクドといろんなことを書いてきたけど、ペナントレースモードは従来の野球ゲームの楽しみ方+球団経営にあるとゆーことを、良～く理解して欲しい。そして、どうせやるならリーグ優勝じゃなく、たんなる日本リーグの優勝を目ざしてがんばってみようじゃないかっ!!



▶年俸を振り分けるときは打撃よりも肩の強さを重視



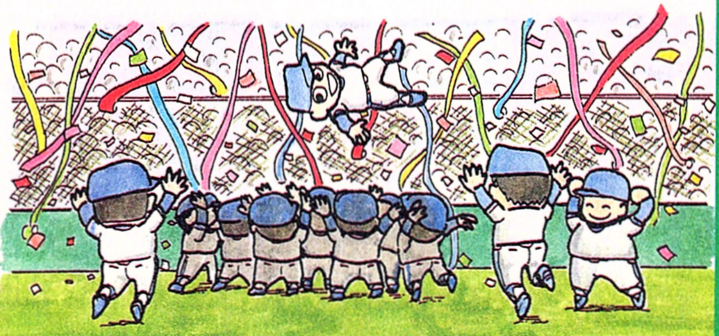
▶守備を早めに強化するのがゲーム攻略のカギなのだ



▶試合に勝ったらスグにパスワードを取っておこう!



▶トレードや年俸で失敗してもやり直すことができる



僕らのCYBER GEAR!!

新パソコンソフト2点ついに誕生!!

電子水彩
エスキース

次世代のパソコン人たちに贈るこだわりのCGソフト

エスキースはパソコンがこれまで果たせなかったギザギザのない線や境目がわからないグラデーションを実現した次世代パーソナルCGソフトです。墨絵やスーパーリアリズムをお楽しみ下さい。

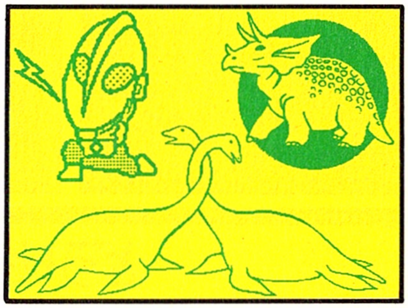


対応機種：PC-9801VX（16色ボード対応機種）／メモリ：640K以上／電子筆：テクニカルペン、サンド、ブッシュ、デホーカス、エアブラシ、消しゴム、グラデーション、マスクブラシ、etc.／ドラフター：定規、自在定規、コンパス、コピー、変形コピー、ムーブ／オートマスク機能／文字入力：イタリック、ボールド、倍角、4倍角／画像処理機能：マッピング、モザイク、特殊フィルター、色変換／その他／価格：23000円／3月下旬発売予定

CGアートの友&DTPの道具箱
アートライブラリ

楽して美なる本格的クリップアート集

ながめて楽しく、使って重宝なクリップアート集が生まれました。絵をつくるのが大変だという人、手紙やレポートのちょっとしたアクセントに気のきいたカットがほしい人に、手軽に使えて、質の高いグラフィッククライブラリをおとどけします。



対応機種：PC-9801シリーズ／内容：マーク、ボーダー、アイソメ、文字、国旗、絵文字、スポーツ、動物、乗物、楽器、各種オリジナルイラスト&カット計500種／利用可能ソフト：エスキース、KID98、シルエット、花子他／価格：13000円／4月発売予定

僕らのパソコン選びバイブル

よいパソコン 悪いパソコン

'89前期版



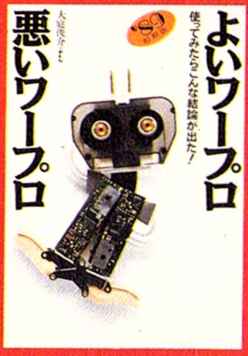
使う立場買う立場から話題のパソコンを徹底チェック。購入前の基礎知識、レベル別徹底点検完全採点簿できみの機種を選べ

大庭俊介+PUG著／定価1200円

ワープロ選びの決定版！

よいワープロ 悪いワープロ

'89前期版



ワープロ選びのための30のチェックポイント、'89主要機種徹底点検、完全採点簿、基礎用語辞典できみのワープロを捜せ！

大庭俊介+PUG著／定価1200円

ファミコンのコピー問題はどうなった？
その答えがここにある

知的所有権読本

芳原信著



「ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です」何で任天堂とぜんぜん違うメーカーが独自に作ったゲームソフトにまでこのような一文がわざわざ書き込まれているのでしょう。その答えと知的所有権の話を詳しく紹介しています。

定価1200円



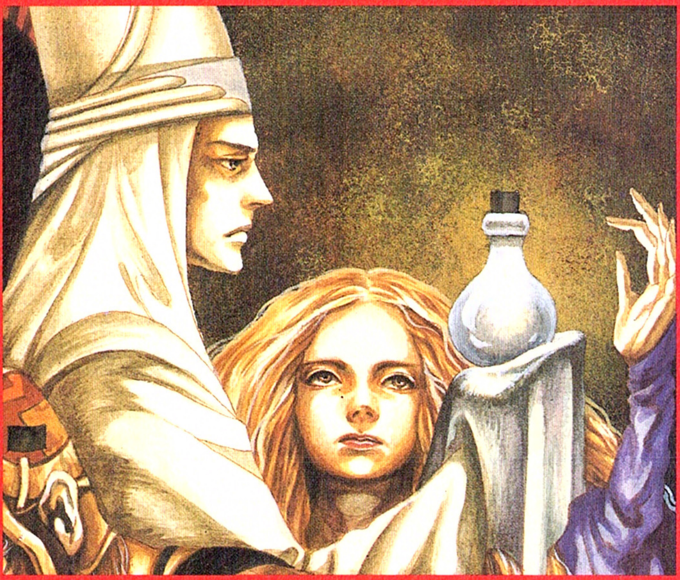
Wizardry

ウィザードリィII

アイテム&モンスターデータ集

■アスキー ■カセット ■¥6500 ■発売中

ウィズIIが発売されて早や10日余り。幸運にも入手できたキミの進み具合はいかがなものだろうか。前号に掲載した1～3階はもう踏破してしまったから、早く迷宮後半部のマップが欲しい──そういう向きもあるかもしれない。しかしあせってはいけない。モンスターの能力やアイテムの秘めた力を知らずにマップの最短距離を進んだところで、待っているのはパーティ全滅のレクイエムなのだから。





そんなわけで今回は、効果が判明しづらい魔法の品を中心にしたアイテム40種の徹底解説と、4階以降に登場するモンスターの完全データを掲載してみた。この資料をもとに装備を整え、戦闘に臨むならば、恐らく迷宮で遅れをとることはないだろう。正しい用法でマジックアイテムを活用し、充分にキャラクターたちを成長させたうえで、さらなる上層へとチャレンジしてもらいたい。

文／ベニー松山 イラスト／品川るみ・正輝貴志

ITEMS!

ここに登場するアイテム40種は、＋1、＋2などで品質の表されていないものや、特殊な効果を持つものを厳選してみた。なおスペシャルパワーは装備直後に使うかどうか尋ねられるもので、USEコマンドとは別物であることに注意してほしい。

Wizard's Staff
魔法使いの杖
売3,000
不確定名：Staff／杖
USE：戦闘時

Weapon／武器
魔法使い系の呪文を操るクラスにしか使用できない魔法の杖。身につけただけでACが1下がるうえに、戦闘中に使えばモグレフがかかる。

F M P T B S L N

Shepherd Crook
羊飼いの杖
売11,250
不確定名：Staff／杖
USE：なし

Weapon／武器
僧侶系の呪文を操るクラスにしか使えず、しかも善のキャラ以外は呪われてしまう。獣タイプの怪物にダメージが高いけどいい武器じゃない。

F M P T B S L N

Margaux's Flail
マルゴーのフレイル
売500
不確定名：Weapon／武器
USE：なし

Weapon／武器
マルゴーとはフランスの一地方。それはともかくこのフレイルは正真正銘のカスアイテム。持っていたところで何の御利益もない。売ろう。

F M P T B S L N

Giant's Club
巨人の棍棒
売10,000
不確定名：Knobbed Stick／こぶのついた杖
USE：なし

Weapon／武器
巨人の類に攻撃効果の高い武器。ただジャイアントは一種しか出てこないし、呪いのアイテムには変わりがないので普通のメイスを使おう。

F M P T B S L N

Nunchaka
ヌンチャク
売7,500
不確定名：Weapon／武器
USE：なし

Weapon／武器
ナゼか宝箱の中に転がっているカンフーアイテム。アメリカではヌンチャカと呼ぶらしい（根拠なし）。期待するほど強力ではないのだ。

F M P T B S L N

Ivory Dagger(G)
象牙の短刀(G)
売7,500
不確定名：Dagger／短刀
USE：なし

Weapon／武器
象牙色の刀身を持つ、短刀としてはかなりの威力を秘めた品。しかし武器全体で見ると大した物ではない。善以外のキャラは呪われるぞ。

F M P T B S L N

Evony Dagger(E)
黒檀の短刀(E)
売7,500
不確定名：Dagger／短刀
USE：なし

Weapon／武器
黒檀（インドなどに生える木で、黒くて堅い材質）色の刃の短刀。攻撃力は象牙の短刀と全く一緒で、こちらは悪以外に呪いがかかるのだ。

F M P T B S L N

Amber Dagger(N)
琥珀の短刀(N)
売7,500
不確定名：Dagger／短刀
USE：なし

Weapon／武器
前出の二本同様、これは琥珀色の刀身の短刀で中立キャラ専用。この三本の短刀はそれぞれのアライメント（性格）の色を表しているとか。

F M P T B S L N

Broadsword
段平
売25
不確定名：Broadsword／段平
USE：なし

Weapon／武器
戦士タイプのクラスが最初に使うことになる長剣で、別に魔法のアイテムではない。ところが武器以外の使いみちがあるから世の中判らない。

F M P T B S L N

Flame Tongue
炎の段平
売7,500
不確定名：Broadswoad／段平
USE：戦闘時

Weapon／武器
英語名はフレームタン。タンというのは焼肉にもある舌のこと。使用するとハリトを唱えることができ、炎のダメージも少し軽減してくれる。

F M P T B S L N

Blade Cuisinart
カシナートの剣
売7,500
不確定名：Broadsword／段平
USE：なし

Weapon／武器
Ⅰに引き続き登場の、名匠カシナートの手になる長剣。段平の中ではとび抜けて切れ味が良く、戦士やロードの武器としても最高の代物だ。

F M P T B S L N

Unholy Axe
邪悪の斧
売11,250
不確定名：Axe／斧
USE：なし

Weapon／武器
悪のキャラ専用の斧で、僧侶系の敵に強いダメージを与え、そして僧侶呪文をやわらげる力がある。値段と戒律は羊飼いの杖と対なのだ。

F M P T B S L N

Butterfly Knife ①
蝶のナイフ
売250,000
不確定名：Strange Knife／奇妙なナイフ
USE：なし

Weapon／武器
盗賊かビショップがS・Pを使うと、レベルはそのままに忍者へと転職できるスーパーアイテム。そのまま装備しても悪くはないけど……。

F M P T B S L N

Butterfly Knife②
蝶のナイフ
売75,000
不確定名：Strange Knife／奇妙なナイフ
USE：なし

Weapon／武器
一度使うと中身の違うナイフに変身。これだとⅠの村正なみの武器になり、さらにヒーリング効果もある。必ず使ってから装備すること！

F M P T B S L N

Displacer Robes
身かわしのローブ
売6,000
不確定名：Robes／ローブ
USE：なし

Armor／鎧
ディスプレイサーとは置き換えるの意。つまり身につけた者の姿を実際の位置とはずらして見せ、攻撃を当たりにくくするローブ。AC－3。

F M P T B S L N

Wargan Robes
ワーガンローブ
売1,000
不確定名：Robes／ローブ
USE：なし

Armor／鎧
どうしようもない呪いのローブで、身につけた日にはACが2ポイントも上昇してしまう。どうせならローブ－2にすれば間違えないのにさ。

F M P T B S L N

Mithril Gloves
ミスリルの小手
売3,000
不確定名：Gauntlets／小手
USE：なし

Gauntlets／小手
魔法の金属ミスリルで造られた小手でACが2下がる。軽いせいか盗賊でも装備できるので、前衛に出す場合には必ず身につけてやろう。

F M P T B S L N

Mantis Gloves
カマキリの小手
売7,500
不確定名：Gauntlets／小手
USE：なし

Gauntlets／小手
何でカマキリなのかは知らないが、ACが3低下する最高級の小手。力も1ポイント増加する。Ⅱでは僧侶も小手を使用できるのがウレシイ。

F M P T B S L N

Bascinet
鉄のかぶと
売500
不確定名：Helm／かぶと
USE：なし

Helmet／かぶと
バシネットと呼ばれるかぶとの高級品で、魔法のアイテムではないもののボルタックには売っていない。ACが2低下するからかぶと＋1だ。

F M P T B S L N

Armet
鋼のかぶと
売4,000
不確定名：Helm／かぶと
USE：なし

Helmet／かぶと
俗にフルヘルムとも呼ばれる、頭部全体を覆うタイプのかぶとの最高級品。ACが3も下がるだけに、Ⅱでは忍者が使えないのが惜しい。

F M P T B S L N

●表のみかた

英語名 — Wizard's Staff
日本語名 — 魔法使いの杖
売却価格 — 売3,000
不確定名　英語／日本語 — 不確定名：Staff　杖
使用モード — USE：戦闘時
使用可能クラス（紫色の職業が使用できる） — F　M　P　T　B　S　L　N
分類 — Weapon　武器
魔法使い系の呪文を操るクラスにしか使用できない魔法の杖。身につけただけでACが1下かるうえに、戦闘中に使えばモグレフがかかる

F＝戦士　M＝魔法使い　P＝僧侶　T＝盗賊　B＝ビショップ　S＝侍　L＝ロード　N＝忍者

（以下、使用可能クラス〈紫色〉を太字で示す）

Gold Ring
金の指輪
売5,000
不確定名：Gold Ring／金の指輪
USE：なし

Misc. Item／その他
正式名も不確定名も変わらない金製品。何か不思議な効果がありそうな気がするんだけど、実は本当にただの金の指輪だ。他の品をつけよう。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Salamander Ring
サラマンダーの指輪
売7,500
不確定名：Gold Ring／金の指輪
USE：なし

Misc. Item／その他の品
火トカゲの指輪というだけあって、炎系の魔法やブレスによるダメージを軽減してくれる。とりたてて装備する品がないならつけておこう。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Trollkin Ring
トロールの指輪
売20,000
不確定名：Gold Ring／金の指輪
USE：なし

Misc. Item／その他の品
1歩進めばHPが1回復する天下御免の便利アイテム。加えてちゃんと装備しておけばクリティカルヒットまでとび出すオマケつき。欲しい！

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Rod of Death
死の杖
売8,750
不確定名：Jade Rod／ひすいの杖
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
8レベル以下の敵は一発の強力呪文マカニトが使える杖。装備していなくても使用できるので誰かに持たせておくといい。半々で壊れるけど。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Necrology Rod
ネクロマンサーの杖
売10,000
不確定名：Leaden Rod／鉛の杖
USE：キャンプ時

Misc. Item／その他の品
行方不明になったキャラを探索するカンディの呪文が使える杖。いくらでも使えるけど、カンディ自体そんなに必要な呪文じゃない。売却せよ。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Book of Life
命の書
売25,000
不確定名：Book／書物
USE：キャンプ時

Misc. Item／その他の品
蘇生の呪文ディを唱えることのできる本。僧侶が死んでしまった時に一か八かで使う、なんていう情況じゃない限り必要のないアイテムだ。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Book of Death
死の書
売25,000
不確定名：Book／書物
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
敵一体のHPを1～8残して奪い去る呪文マバデの使える本。HPの高いモンスターには効果的な呪文だけど、これもかなりの確率で壊れる。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Book of Demon
悪魔の書
売50,000
不確定名：Book／書物
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
持っているだけでエナジードレインを防ぎ、魔法のダメージも軽減する良品。ジルワンも使えるけど壊れると損だ。S・Pは信仰心を下げる。

F **M** **P** T **B** **S** **L** **N**

Bag of Emerald
エメラルドの袋
売5,000
不確定名：Bag／革袋
USE：なし

Misc. Item／その他の品
エメラルドの詰まった革袋。身につけると呪われてACが1上がるし、S・Pを使えば力が1減ってしまうどうしようもない品だ。売り払え。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Bag of Garnets
ガーネットの袋
売10,000
不確定名：Bag／革袋
USE：なし

Misc. Item／その他の品
暗紅色の宝石ガーネットが詰まった革袋で、別に呪われてはいないものの身につけてもメリットはない。S・Pを使うと一歳老けてしまう。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Blue Pearl
青真珠
売4,000
不確定名：Jewelry／宝石
USE：なし

Misc. Item／その他の品
身につけると鳥類・植物系のモンスターに対して攻撃力が増加する。しかしながら特定の敵にしか効果のないこの手の品は使いでがないのだ。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Gold Tiara
金のティアラ
売50,000
不確定名：Jewelry／宝石
USE：なし

Helmet／かぶと
ティアラというのは教皇サマのかぶる3重冠のこと。誰にでもつけられるかぶとで、ACが2下がるうえに魔法の抵抗力もある。忍者・盗賊に。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Gem of Exorcism
魔除けの宝石
売6,000
不確定名：Jewelry／宝石
USE：なし

Armor／鎧
どういうわけだか鎧に属するヘンな宝石。身につけてしまうと呪われてしまうけど、持っているだけならエナジードレインを防ぐ貴重品だ。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Dialko Amulet
麻痺の魔除け
売4,000
不確定名：Jewelry／宝石
USE：いつでも

Misc. Item／その他の品
ディアルコの呪文で、パラライズした者を治すことのできる品。プリーストブラスターの罠などで僧侶が麻痺した時に助かる。時々壊れる。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Ruby Slippers
ルビーのスリッパ
売8,000
不確定名：Strange Item／奇妙なアイテム
USE：戦闘時

Misc. Item／その他の品
全ての装備とほとんどのゴールドとを引きかえに、一瞬にして城まで逃げ帰る呪文ロクトフェイトが使える。装備が惜しいので使わないのだ。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Rabbit's Foot
ウサギの足
売5,000
不確定名：Strange Item／奇妙なアイテム
USE：なし

Misc. Item／その他の品
その名の通りウサギの足。ところがS・Pを使用すると運の強さが1ポイント上昇するのだ。三つの願いがかなう猿の手と似てるね（ウソ）。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Thief's Pick
盗賊のピック
売5,000
不確定名：Strange Item／奇妙なアイテム
USE：なし

Misc. Item／その他の品
罠を外すのに便利なピック。でもこれを装備したからといって罠の解除率が上がるわけじゃない。S・Pで素早さが1アップ。毒攻撃も防ぐ。

F M P **T** B S L **N**

Serpent's Tooth
蛇の牙
売7,500
不確定名：Strange Item／奇妙なアイテム
USE：なし

Misc. Item／その他の品
海蛇の牙で造った品で、装備するとACを1低下させる。しかしながら戦士タイプのクラスは装着できないので、前衛の盗賊以外には無意味。

F **M** **P** **T** **B** S L N

Dragon's Tooth
ドラゴンの牙
売15,000
不確定名：Strange Item／奇妙なアイテム
USE：なし

Misc. Item／その他の品
ドラゴンの牙製だけに、蛇の牙よりも強力でACが2低下する。加えて全クラス装着可能なので、前衛（特に忍者・盗賊）にはつけたい一品。

F **M** **P** **T** **B** **S** **L** **N**

Ship in Bottle
ビン詰めの船
売0
不確定名：Glass Bottle／ガラスのビン
USE：なし

特殊アイテム（装備できない）
これを持っているだけで1階の湖を渡ることができる。迷宮上層にも直通階段ですぐに行けるワケだ。4、5階でイヤになるほど拾えるぞ。

F M P T B S L N

MONSTERS!

前回に続いてのモンスターデータ。今号では4、5階に出現するもののほとんどと、6階の約半数の計30種を完全解析だ。さすがに迷宮後半だけあって、より多彩で恐ろしい能力を持った連中がウロウロしている。油断一秒死んじゃってロストだぞ。

8レベル以上、またはアンデッドと記されていないモンスターに対しては魔法使いの第5レベルの呪文マカニトで一瞬のうちに全滅させることができる。この呪文に関しては怪物の魔法無効化能力も全く意味がないのだ。つまりアンデッドモンスターへのディスペルと併用すれば、5階までの戦闘ではほとんど無敵の呪文といえるわけだ(覚えるまでが大変だけど……)。それだけにこの5レベルのMPの温存は重要！ 困った時のマカニト頼みだ。

○Acolyte(アコライト)

不確定名：Man in Robes



HP：5～40	ダメージ：8
特殊能力：P4/通	

見るからに坊主、という風体の中堅僧侶。バディアルが最大の攻撃なので強いわけもない。フライアー、ローニンと徒党を組みやすい。

○Banshee(バンシー)

不確定名：Unseen Entity



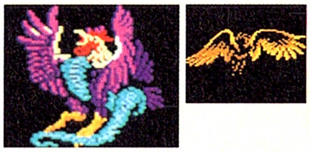
アンデッド

HP：11～13	ダメージ：15
特殊能力：吸	

スコットランドやアイルランドに伝わる嘆きの精。死人の出る時に泣きわめくんだそうで、なかなかの美形グラフィック。でもアンデッド。

○Cockatrice(コカトリス)

不確定名：Strange Bird

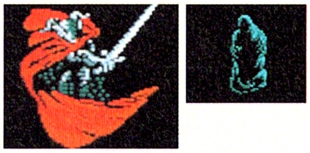


HP：10～30	ダメージ：10
特殊能力：石通	

前作のゲイズハウンド(バジリスク)と親戚関係にあるという妙なニワトリ。出現数が1、2匹と少ないけど石化能力はやっぱりコワイ。

○Dark Rider(ダークライダー)

不確定名：Shadowy Figure



HP：24～44	ダメージ：18
特殊能力：M3/呼無	

ダークスティードとペアで出現する魔族の騎兵。見た目はカッコイイけど実力不足の哀れなヤツだ。マハリトだけは気をつけよう。

○Doom Beetle(ドゥームビートル)

不確定名：Giant Insect

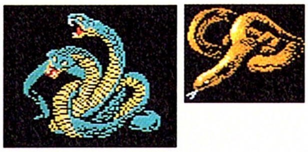


HP：12～20	ダメージ：10
特殊能力：麻	

マダラ模様の甲虫で、とにかく大量に出現してはパラライズをガンガンかけてくる。30匹以上出ることもあるので、呪文なしなら退散。

○2-Headed Snake(トゥーヘッデッドスネーク)

不確定名：Large Snake

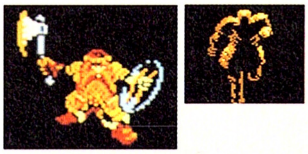


HP：5～40	ダメージ：28
特殊能力：毒	

頭二つに胴が一つの、ステレオイヤホンのようなフォルムの毒蛇。ポイゾン攻撃だけはどうにもうっとおしいので呪文で始末したい。

○Dwarf Fighter(ドワーフファイター)

不確定名：Man in Armor

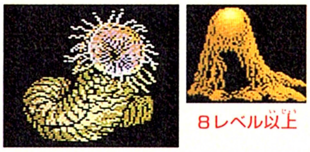


HP：5～50	ダメージ：16
特殊能力：通	

ドワーフといえばやはり戦士。HPはけっこうあるし攻撃力もそこそこだし、何といっても大量に現れるあたりが心憎い。斧が似合う。

○Giant Leech(ジャイアントリーチ)

不確定名：Slimy Thing



8レベル以上

HP：8～48	ダメージ：16
特殊能力：毒	

ヒルはヒルでも人間ひとりぶんの血は吸い尽くしそうなお化けヒル。必ず一匹しか出現しないので楽なことは楽だけど、毒が厄介でね。

○Goblin Prince(ゴブリンプリンス)

不確定名：Goblin

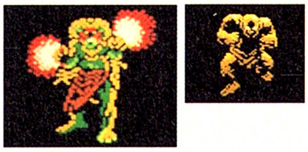


HP：25～45	ダメージ：24
特殊能力：無	

ゴブリンの中でも、ホブゴブリンよりパワーがある豪傑に与えられた称号。逃げてくれないうえに呪文の無効化能力まであり、邪魔。

○Goblin Shaman(ゴブリンシャーマン)

不確定名：Goblin

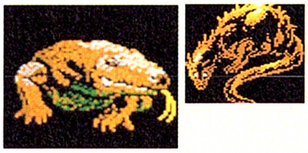


HP：5～30	ダメージ：12
特殊能力：M3/P2	

ゴブリンのまじない師。ビショップのように魔法使いと僧侶の両呪文を唱えてくる。ド派手なフェイスペインティングがシャレてる。

○Komodo Dragon(コモドドラゴン)

不確定名：Dragon

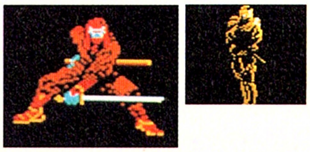


HP：6～30	ダメージ：24
特殊能力：炎毒	

ブレスはHPの半分、つまり3～15ダメージの炎を吐くからたまらない。10匹以上に驚かされるとパーティが全滅しそうになるぞ。

○Master Ninja(マスターニンジャ)

不確定名：Man in Black

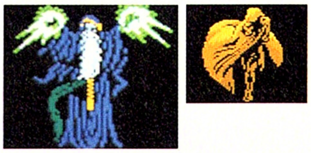


HP：13～31	ダメージ：24
特殊能力：死通	

迷宮の忍者の中でもマスターの位を授かった連中。昔より少々弱くなっているうえに、命を大切にするようになったのかよく逃げる。

○Necromancer(ネクロマンサー)

不確定名：Man in Robes

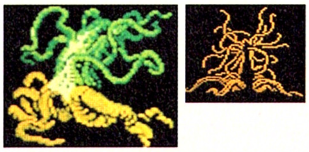


HP：5～20	ダメージ：6
特殊能力：M3/通	

本来は死体を操る黒魔法を使うゾンビマスターのような奴。ウィズではそんなに強い魔法使いじゃないんだけど、とにかく群れて出る。

○Strangler Vine(ストラングラーヴァイン)

不確定名：Strange Plant

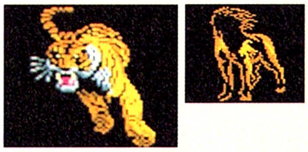


HP：5～15	ダメージ：22
特殊能力：無	

"絞めつけるツル草"。数は多いし呪文は無効にするし攻撃力はあるし、そのくせ経験値とゴールドはほとんど持ってない。無視無視。

○Were Tiger(ワータイガー)

不確定名：Strange Animal



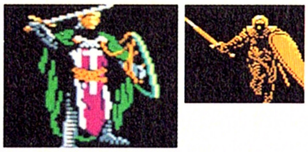
HP：5～30	ダメージ：27
特殊能力：毒無	

前作に引き続いて登場している唯一の使い回しキャラ。HPが低めになったぶんポイゾン攻撃がついてしまった。ベンガル虎と登場。

MO——魔法使いの呪文
PO——僧侶の呪文・レベル
毒——ポイゾン
麻——パラライズ
死——クリティカルヒット
吸——エナジードレイン
炎——ブレス
呼——仲間を呼ぶ
逃——逃走する
無——呪文の無効化あり

○Crusader Lord(クルセイダーロード)

不確定名：Fighter



HP：25〜45　ダメージ：24
特殊能力：P4/無

十字軍の指揮官クラスで、迷宮内では珍しいロードだ。下っぱクルセイダーとは違って責任感が強いらしく、敵に背を向けない。偉い。

○Faerie(フェアリー)

不確定名：Tiny Figure



HP：12〜40　ダメージ：24
特殊能力：M3/P2/無逃

ファンタジー映画にもけっこう登場する、美しい虫の羽をつけた小妖精。カワイーなんて油断してるとマハリトで焼かれちゃうぞ。

○Roc(ロック)

不確定名：Large Bird



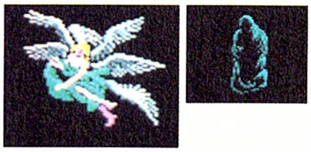
8レベル以上

HP：16〜48　ダメージ：42
特殊能力：

アラビアやペルシャのおとぎ話に登場する巨大な怪鳥。シンドバッドの冒険を読むとその大きさが判るでしょう。1匹でしか出ない。

○Seraph(セラフ)

不確定名：Shadowy Figure

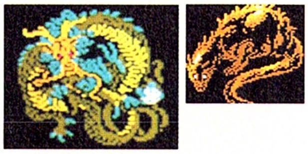


HP：14〜34　ダメージ：18
特殊能力：M3/呼無

熾天使と呼ばれる天使の最高位。そのくせ大して手強い相手じゃない。どうやらダークライダーと対になっているらしい善の尖兵だ。

○T'ien Lung(ティエンルン)

不確定名：Dragon

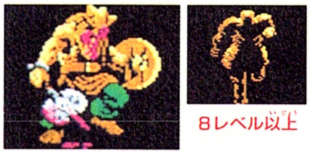


HP：14〜32　ダメージ：43
特殊能力：炎無

漢字で書けば天竜、中国語読みでティエンルンだ。コモドドラゴンより強力なブレスがあり、呪文もかなり無効になる。マカニトだ！

○Berserker(バーサーカー)

不確定名：Man in Armor



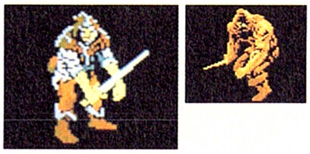
8レベル以上

HP：8〜64　ダメージ：30
特殊能力：

迷宮の戦士の中では最も腕のたつ連中。狂戦士と呼ばれるだけに絶対に逃げることはなく、最後の最後まで襲いかかってくる。ゴツイぜ。

○Burglar(バーグラー)

不確定名：Man in Leather

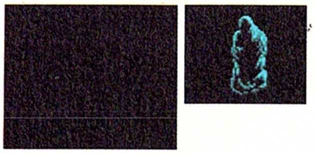


HP：5〜30　ダメージ：24
特殊能力：逃

バーグラーは夜盗の意。闇にまぎれて襲ってくるようだけど、最上階の敵としてはお話にならない弱さだ。珍しくマカニトも効く。

○Doppelganger(ドッペルゲンガー)

不確定名：Shadowy Figure

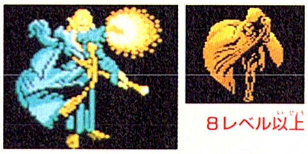


HP：6〜54　ダメージ：30
特殊能力：毒無

あっ、何だこれ？　と画面に顔を近づけると自分にそっくりのドッペルくんが！　そういう意味でグラフィックなしなんだってさ。

○Elven Mage(エルフメイジ)

不確定名：Man in Robes



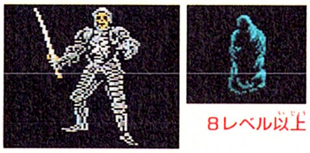
8レベル以上

HP：12〜28　ダメージ：6
特殊能力：M5/無逃

エルフは魔法使いが良く似合う。などと余裕こいてる場合じゃない。ひとりでも仕留めそこなうとマダルトがくるのだ。全力で対処！

○Fiend(フィーンド)

不確定名：Shadowy Figure



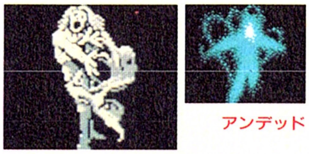
8レベル以上

HP：16〜56　ダメージ：24
特殊能力：M3/P4/呼無

2階でも1カ所だけに出現するフィーンド。悪霊の顔が浮かび上がった鎧が呪文をガンガン妨害する。ところがラカニトには弱いのだ。

○Ghost(ゴースト)

不確定名：Unseen Entity



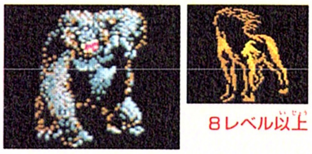
アンデッド

HP：4〜24　ダメージ：16
特殊能力：吸

あんた何してんの？　踊ってるの？　なーんていってるとエナジードレインを喰らってしまう。防御アイテムがありゃ恐くないけど。

○Giant Gorilla(ジャイアントゴリラ)

不確定名：Strange Animal



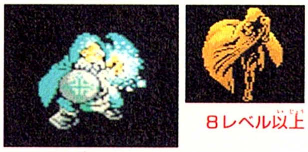
8レベル以上

HP：60　ダメージ：72
特殊能力：

ゴリラの腕力は凄いらしいけどこの迷宮のヤツはさらにハンパじゃない。最大ダメージ72ポイントだもの。驚かされると前衛はヤバイ。

○Gnome Priest(ノームプリースト)

不確定名：Man in Robes



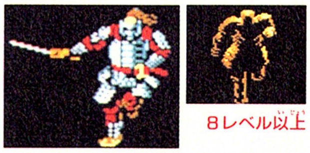
8レベル以上

HP：8〜56　ダメージ：12
特殊能力：P4/逃

ノームとくれば僧侶。でも弱いんだこれが。せいぜいバディアルを唱える程度。ノーム（どうも）ごくろう様でした。つまんねーの。

○Samurai(サムライ)

不確定名：Man in Armor



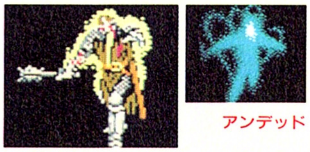
8レベル以上

HP：8〜56　ダメージ：30
特殊能力：M3

6階の敵でもなかなかに手強い部類に入るサムライ軍団。体力・攻撃力があるうえに、大量に出てきてはマハリトをかけまくる。難儀。

○Wight(ワイト)

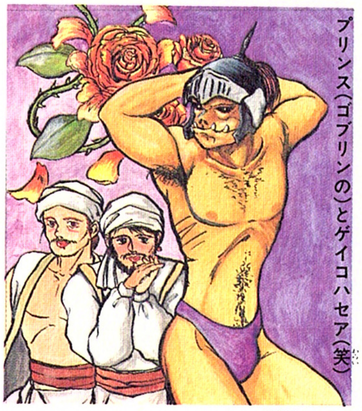
不確定名：Unseen Entity



アンデッド

HP：5〜30　ダメージ：18
特殊能力：M4/麻無

死体に取り憑いて生者を襲う死霊。まとわりついてる黄色い光がその正体だ。こんなのに出会ったらこワイト思うの。ちゃんちゃん。



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

あしき

しょうり

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

2月21日。君は「ウィザードリィII」が買えたか？　うん、そう。買えて良かった。えっ、買えてない人がいるって？　そういう人のためにアスキーに尋ねたら、「4月上旬に、再出荷される」との情報を得た。大変だろうけど、もう少し探してみる？　それとも待つ？　まあ、これ、すばやさと運の違いよねん。

Y-78 あふれんばかり大ネタの数々!!

●Vol. 3でお知らせした「ウィザードリィ友の会」単行本化の記事を読んで全国の皆さんから、各種のネタをいただいております。ところで、同単行本は、その後、若干姿を変えて企画が進行しています。それは「ウィザードリィのすべて」(仮称) と題して、ファミコン版ウィザードリィI・IIの全ゲームデータに「友の会」を併載したもので、日本一のウィザードリィ本を目指すものとなりました。そこで今回は、その本のスペースの関係上、掲載からもれてしまいそう、しかし優秀で一度は世間様に見てほしい作品を一挙公開することにします。純粋な投稿だけの本を期待してた人がいたらごめんなさい。

ところで、気にしてるかもしれないので、投稿の中間報告をしてみようと思う。

まず、最も数が多くて内容充実してるのが文章の部の"論文"。400字詰め原稿用紙20枚なんてヤツはザラで、みんな力が入ってる。枚数が多けりゃいいってもんじゃないけど期待していい。あと"究極のレビュー"も好調。フツーのレビューじゃ読めない変な斬り口の文章がよく目につきます。後半になって、応募数が増えたのが"川柳"。妙な味ならまかせといてっていう人が、投稿してみたいね。正直言って、写真は不発。Vol.1の「日本トレボー株式会社」みたいなのを待っておったのだが…。というわけでこのイラスト群をご覧あれ。絵ネタは、まぁこんな調子だす。さすが、常連はツボを押さえててまたまた掲載だ。パチパチだ。

☺イラスト寸評☺

まるす▶汚ないだけではなく、笑らかせてるので許す。

フレア▶珍しく上品な作品。

もどき1号▶値段にテーマを絞ったのは正解。字もヘタでよい感じがでてる。

ガンダルバ▶ゲームを知ってるねえ。

てらんご▶………？………

吉川直純▶きれいに描けばもっと笑えたぞ。なんだったら再挑戦を。

シフォン▶麻雀ゲームのヌードギャルみたいなお色気。うまいよ。

まはらじゃ▶12歳とは思えないセンス。

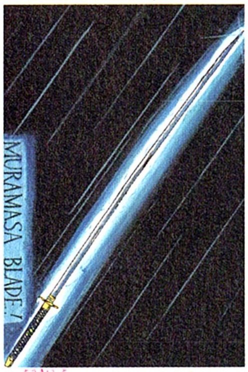
竹内悦子▶今まで意外と少なかった有名人ネタ。ジョイナーとはうまい。

ようちゃん▶憎めない味がある。

川上健一▶人間くさく描いたワードナの代表例。



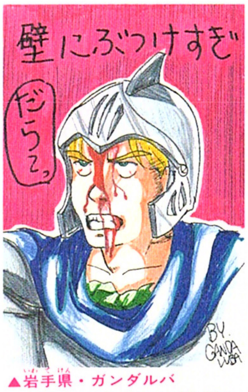
▲富山県・まるす



▲東京都・フレア



▲北海道・もどき1号



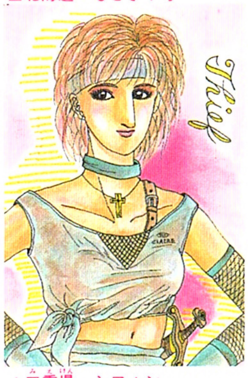
▲岩手県・ガンダルバ



▲京都府・てらんご



▲京都府・吉川直純



▲三重県・シフォン



▲三重県・シフォン


▲岩手県・まはらじゃ



▲埼玉県・竹内悦子



▲新潟県・ようちゃん



▲名古屋市・川上健一

あこがれのステージに立ちたい…そんな君に

バンドやろうぜ®

画期的ロック実践マガジン

4月号・定価390円・発売中

読者が主役！　君も『メンバー募集』のコーナーにハガキを出して、
バンドを結成してみないか？
初心者に楽しく、セミプロも納得の実践情報満載！



特集・初心者のための実践コピー術

LÄ-PPISCH徹底分析

楽器・最新トレンド研究

ゲーム式スタジオ攻略法

ZIGGY完全ヒストリーPart2

密着取材P-ROCKラスト・フェス

Xレコーディング・レポート

●ザ・プライベーツ
●BO GUMBOS●浜田麻里
●THE POGO●チャー
●スターリン
●SION

バンドスコア
RED WARRIORS「KING'S ROCK'N ROLL」

中島らも
獏の食べのこし



異才、天才の名を欲しいままにする著者のもう一つの顔。『恋は底ぢから』より2年ぶりの溢れる愛のエッセー集。

定価880円**発売中**

THE BLUE HEARTS
「1000の証拠」

月刊宝島特別編集



✖CODE0001〜1000まで、ありとあらゆる情報をファイル　✖ヒロトは笑顔が一番！（辻仁成）　✖大槻ケンヂの大評論　ほか

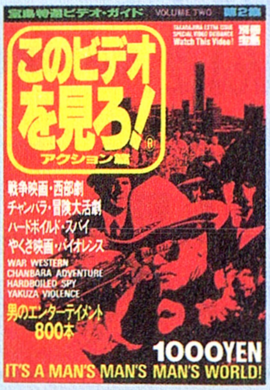
定価1000円**発売中**



別冊宝島88
現代文学で遊ぶ本

ブンガクはほんとうにおもしろいのか？
現代文学をわがままに読み、
勝手に楽しむためのやり方！

定価980円**発売中**



このビデオを見ろ！アクション編

月刊宝島特別編集

血沸き肉踊る映画の原点"アクション"の世界。第１弾に続く豪華な執筆陣▶鈴木慶一、伊藤ヨタロウ、加藤賢崇、パンタ、みうらじゅん他

定価1000円**発売中**

JICC出版局　●書店にない場合は幣社までお問い合せ下さい。…………☎03-234-4621

あの「月刊バンドやろうぜ」がビデオになった。

VIDEO MAGAZINE

「月刊バンドやろうぜ」でも大好評の"お告げ"が映像で迫ってくるゾ!!

楽器メーカー協賛の新製品モニターコーナーもある。これは要チェック!!

バンドやろうぜ

もちろん各パートごとに、「月刊バンドやろうぜ」でおなじみのアーチストが、テクニックとスピリッツをじっくり伝授してくれるというコーナーもあるぜ!

その他、現在企画進行中の面白企画としてバンド業界君物語"ミュージシャン自宅訪問""ロックファッション紹介"などを計画しているので期待してくれ。

3/27(TUE) ON SALE!

Hi-Fi40min ¥3,300

BND−5501

★遂に創刊1周年記念!

ストリートロック・ビデオマガジンVOS第14号 3/5発売

ケンジ&ザ・トリップス

ウエルズ/ザ・ピーズ/ストラマーズ/女的(ガールティック)/G-KILL/他

VOS-0014 Hi-Fi40分 ¥2,980



★'89年各社注目アーティストはこれだ!

「'89s新人バンドレビューVol.1」 3月21日発売

'89年ロックシーンを揺るがすのはどのバンドなのか!?

Hi-Fi30分 ¥2,800(予価) VOS-4531

「'89s新人バンドレビューVol.2」 4月21日発売予定

Hi-Fi30分 ¥2,800(予価) VOS-4533



★日本インディーズの創世期を見る!

「日本Street Rock10年Vol.1」 発売中

東京ロッカーズをフィルムでとらえた映画"ロッカーズ"がビデオ化。

Hi-Fi60分 ¥4,800 VOS-4527

「日本Street Rock10年Vol.2」 3月21日発売

ウィラードなどのインディーズブームのはじまりをビデオで見なしたい。

Hi-Fi60分 ¥4,800 VOS-4529



VOSフェアー

ストリートロックビデオマガジンVOSも好評のうちに1年がたちました。それを記念して3月21日～5月10日までの期間VOSオリジナルビデオフェアを行います。今回も色々なプレゼントを用意しているので期待していてください。

toBe ◀お求めはこのマークのあるお店および全国の有名レコード店で。予約も受付しております。●通信販売は定価(送料は無料)を現金書留か郵便為替で下記までお送り下さい。

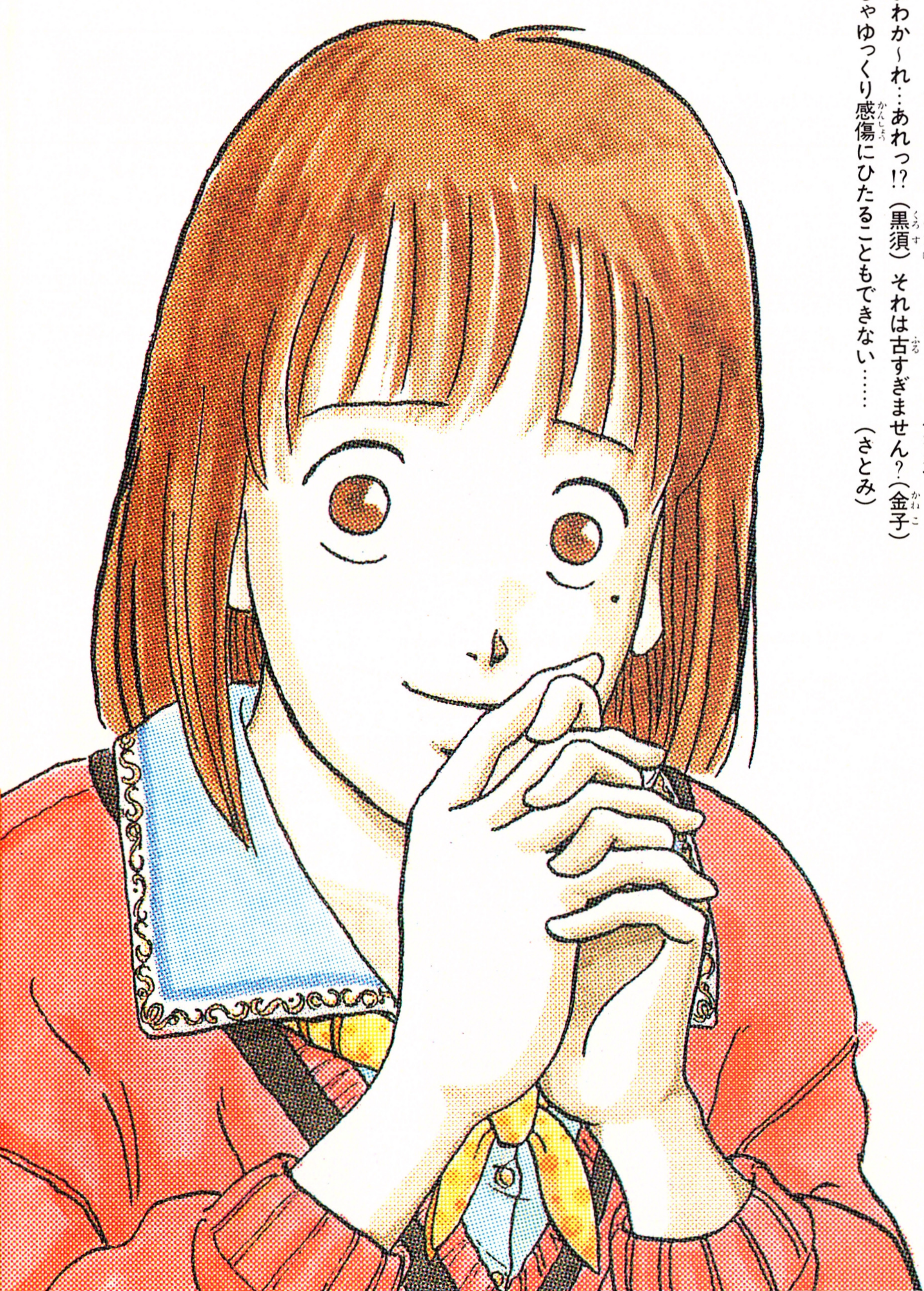
㈱JICC 東京都千代田区麹町5-5-5☎03-239-2770

宝島 PRESENTS

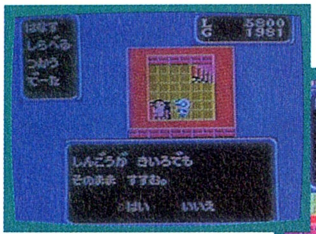
BUG★BOY CLUB

バグボーイクラブ

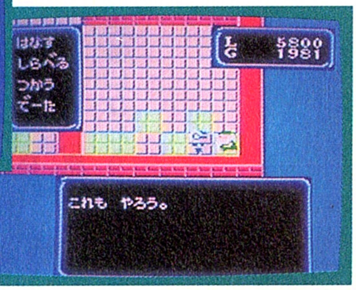
“春”と呼ぶにはまだちょっと寒いケド、さとみの学校はもうすぐ卒業式。
2年間あこがれてた先輩に、もう会えなくなっちゃう……
まあまあ、元気出しなよ。由貴ちゃんの『卒業』でも聞いてさ。（赤松）
♪春なの〜にィ、おわか〜れ…あれっ!?（黒須）それは古すぎません?（金子）
もォいや！　ここじゃゆっくり感傷にひたることもできない……（さとみ）



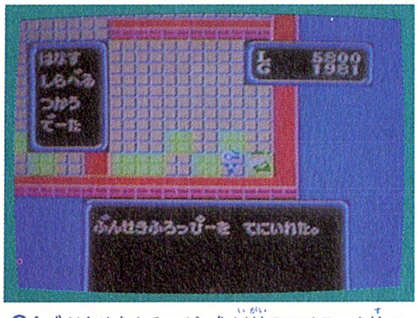
3 ラクしてお金をもうける方法 その1



❶←タイルのパズルと交通安全テストをパスして海底都市へ!! よーく考えれば平気!



❷➡海底都市の長老はとても気前のいい人でアイテムをたくさんくれるぞ!! 全部もらっちゃえっ!!

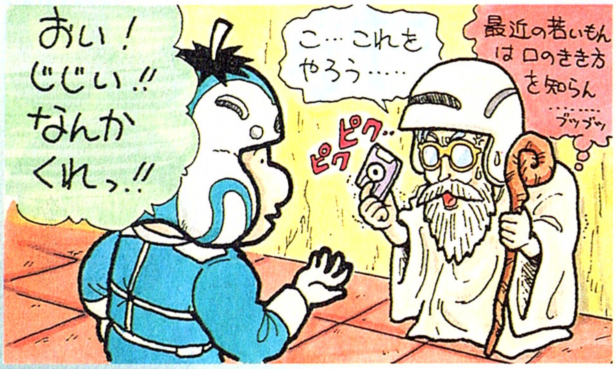


❸⬆"ぶんせきふろっぴー"以外のアイテムを捨てて、また長老に話しかけると同じアイテムをくれる!

ゾイド2

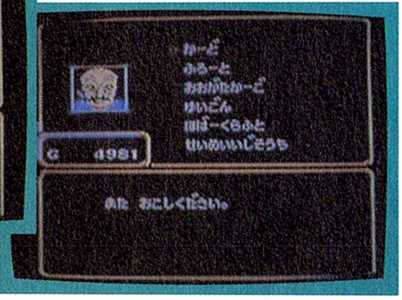
お得技　奈良県・ぐすたふまん

「ゾイド2」はお金かせぎが、けっこータイヘン。苦労して敵を倒しても、すずめの涙ほどしかお金が入ってこないんだよね。で、見つけたのがこの技。ゲームの後半、高いパーツが欲しいってときにお金がドバッと手に入るのだ。お金がな〜い、でも戦いたくな〜いなんてナゲいてるキミもいっきにボンビーからハッピーにへ〜んしん。とおっ!





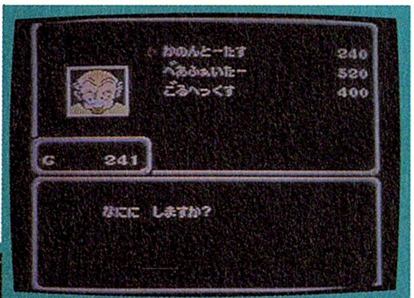
❹⬆何度も長老に話しかけ"ぶんせきふろっぴー"がたまったら町に戻って売りまくる!!



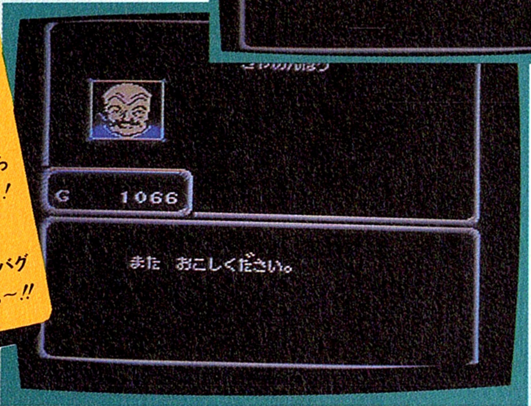
❺←1枚につき750Gで売れるぞ!! 根気よくやれば、G無限増殖になる!?

3 ラクしてお金をもうける方法 その2

❶➡まず、町のZOIDS・SHOPへ行って240Gのカノントータスを買おう!! 標準装備はキャノン砲なのだっ!!



❷⬇カノントータスからキャノン砲をはずして、別々に売ってみようっ!!



ゾイド2

お得技　岩手県・宮本純

やったね♡ またまた別のお金もうけの方法が見つかったぞ!! 上のワザよりちょっちメンドーだけど、ゲーム前半ではぜ〜ったいのお得ワザ!! カノントータス1体につき105Gのもうけ。つーことは2体で210G、3体で315Gとくり返すほど105Gずつ増えちゃうってワケ!! わざわざ敵と戦わなくても、こんなにオイシイ話があったのねん!!



❸➡本体120G、キャノン砲225Gで売れる。つまり、105Gのもうけってワケ!!

5 スーパーバグにはソフト5本
お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本のプレゼント。もっとすごけりゃ10本だっ!!

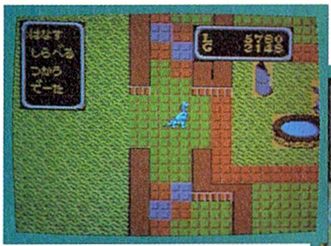
3 ハイパーバグにはソフト3本
スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本。アスキースティックでもOKだよ。

2 すぐれた技にはソフト2本
小技だろうと技は技。すぐれた使える技ならリッチに2本プレゼントしちゃうぞっ!!

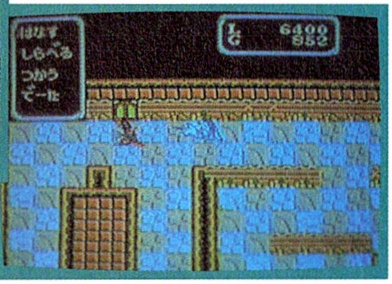
1 ふつうの技にはソフト1本
なさけなくても使える技、楽しめる技ならなんでもOK。ソフトを1本プレゼント!

おまぬけ技でも特製バッジ
おまぬけな技を送ってくれた人には、バグボーイ特製のバッジをプレゼントだぁ〜!!

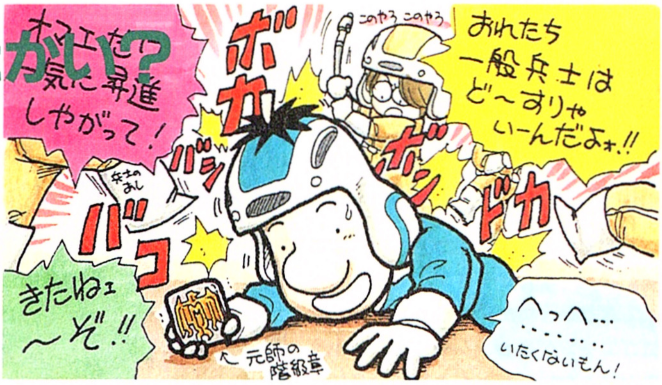
2 キミは元帥の階級章を見たかい?



❶➡かげろうの村でエネルギーを補給したらゼネバス司令部へ!

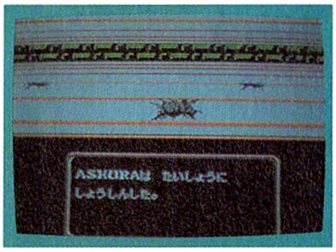


❷⬇ゼネバス皇帝の部屋に続く通路にはデスザウラーがいる。強敵だけど倒すしかないぞっ!!

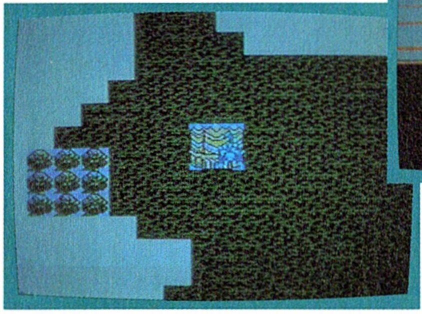


ゾイド2
お得技　千葉県・根本員成

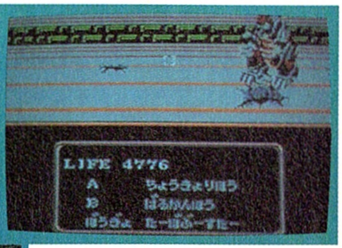
戦闘シーンが360度パノラマになってカッコイイ「ゾイド2」!! その上階級制度まであったりして、どっぷりと戦争気分にひたれるのだ。階級は"二等兵"から始まって"元帥"まで全15種類!! 早く元帥になりたい人はこの技を使ってね!! まあ、最後のゼネバス司令部へ行く頃にはある程度アップしてるだろうけど、それでもお得よん!



❸⬆デスザウラーを倒すと、階級が1つ上がる!! 昇進はやっぱり気持ちがイイね!!

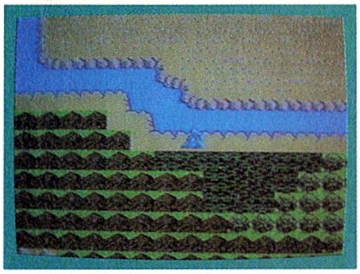


❹⬇司令部から脱出だっ!! スモーク・スクリーンを使うとラクチンだぞっ!!



❺⬆再び司令部の中に入って、デスザウラーを倒そう。何度か倒せば、最高階級の元帥にラクラク昇進なのだっ!!

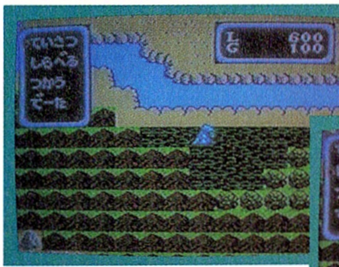
1 硫酸を浴びても大丈夫!!

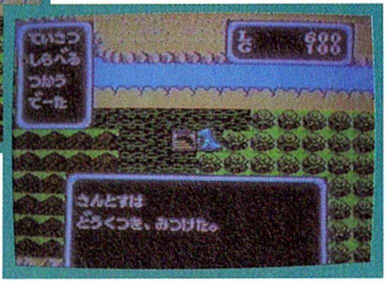


❶⬆硫酸の沼に入ると、歩くたびにライフが減ってくよね。これはちょっとツライなあ…

ゾイド2
お得技　埼玉県・中川賢太郎

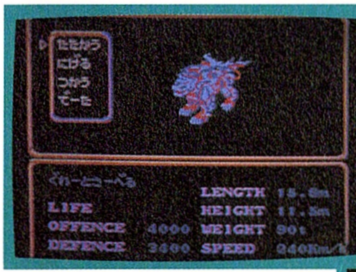
旧帝国首都へ行くには、硫酸の沼にある洞窟を見つけないとダメだよね。でも、歩くたびにダメージを受けちゃうのがつらいトコロ。ところが、このワザを使えばノーダメージで歩けちゃう!! 硫酸の沼が普通の沼に早変わり!? てなわけで、これからは大手をふって歩けるのだ!! とはいっても洞窟に入れば敵がウヨウヨ出てくるぞ!





❷⬆ところが、✚キーを押すと同時に、Ⓐボタンを押してウインドを出すと…
❸➡おおっと!! ノーダメージで歩けるぞ!! くり返しやればまったく無傷!

1 ゾイド流逃走のすすめ



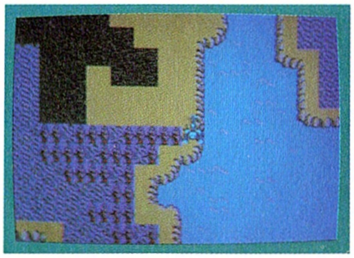
❶⬅今、乗ってるゾイドじゃ勝てないと思ったら、"逃げる"コマンドだっ!!



❷⬆でも、相手によっては逃がしてくれない奴もいる。といってあきらめちゃダメっ!!

ゾイド2
お得技　大阪府・仲西勇樹

こっちのレベルがあまり上がってないのに、いきなり強い敵が出てくると困っちゃうよね。特に、空に出る敵はすばやくてやっかいな奴が多い。そんなとき、どーしても逃げた～いって人にオススメのワザがこれ!! 要塞のボス以外は必ず逃げられるぞ!!「逃げるが勝ち」なんて言葉があるけど、逃げたほうがイイ場合もあるのよん!



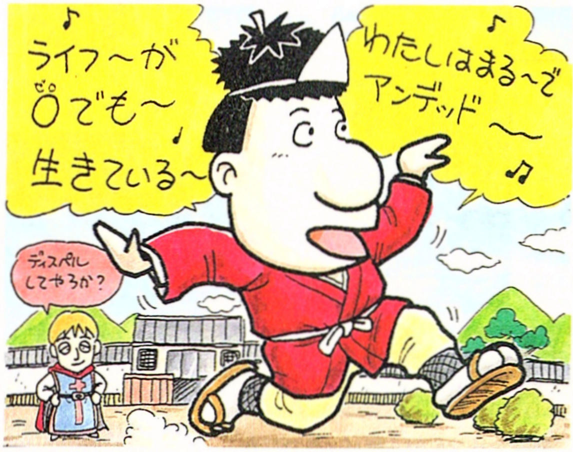
❸⬆セレクトボタンを押して帝国データ画面を出し、"逃げる"を選び続ければいいのだ!!

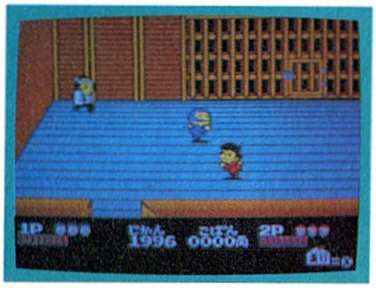
2 ゴエモンがユーレイに!?

がんばれゴエモン2
お得技　広島県・北村司

まだまだ人気はオトロえない「ゴエモン2」!! なんとライフがゼロでも生きてるという技が発見されたぞ!! 別にゴエモンがキョンシーになっちゃうワケじゃない。ちゃんと普通通りに歩いたり、戦えたりできちゃうんだ。すぐにライフを回復すれば、ひとり分トクしちゃうってワケ!! タイミングがムズカしいから、何度かやってみてね!







❶➡まずはゴエモンとえびす丸の2Pでスタートしてみようぜいっ!!

❷⬆ゴエモンが死ぬ瞬間に、えびす丸が店に入るなどして画面を切りかえてみると…!!



❸➡おおっ!! 死んだと思ったゴエモンが生き返った!! しかもライフはゼロなのじゃ!! 生けるシカバネだっ!



❹⬆ダメージを受けるとまた死ぬから要注意!!

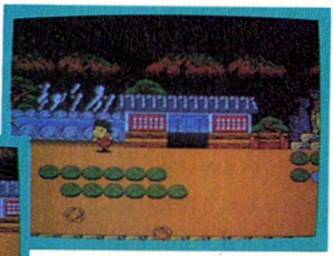
1 等身大のゴエモン出現!

がんばれゴエモン2
お得技　宮崎県・GOえもん

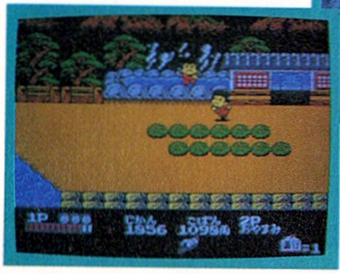
ゴエモンの1UPアイテム発見!! しかもゴエモンとまったく同じ姿なので、まるでゴエモンの双子みたい!! 小判を投げると出現するってのも、いかにもゴエモンらしいね。さすが大物の泥棒だ!!



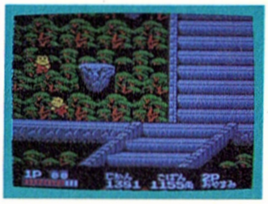
❶⬅悪圧屋を倒して、豊後の国へ向かおう!!



❷⬅左へ歩いていくと温泉がある。中へ入れば体力が回復する



❸⬆左からふたつ目の温泉の前で小判を投げてみよう。1UPのゴエモンが現れるぞ!



❹⬅讃岐の神社へ行く途中にもゴエモンが現れる

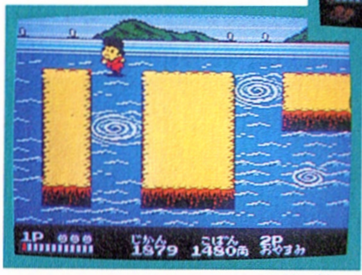
1 まるでアメンボだっ!!

がんばれゴエモン2
お得技　北海道・山高良介

小判を投げたり、ねずみ花火だけがゴエモンの得意ワザじゃない!! なんと海の上を歩くことだってできるんだ。もちろん普通に歩いたら落っこっちゃう。でも、このワザを使えばホラね!

❶⬇まずは海のある国へ!! 普通は陸から陸へとジャンプしながら進むトコロなんだけど





❷⬅ところが、陸のいちばん上の部分から海へ移動するとゴエモンが落ちない!!



❸➡わざわざジャンプしなくても、海の上を歩いていけば楽チンなのだ。カニやタコのしつこい攻撃も、ずっとかわしやすくなるぞ!!

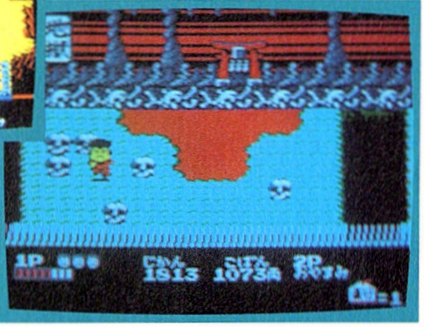
地獄でもイイことが！

がんばれゴエモン2
お得技　鳥取県・西井肇

「ゴエモン2」の地獄ステージを知ってるかな？　地獄ってゆーくらいだからイイことなんかないと思うでしょ。ところが、地獄でお金がたまっちゃうというオキテ破りのワザが発見された！1度地獄へ行ってさんざんなメにあった人も、お金をためにレッツゴー!!



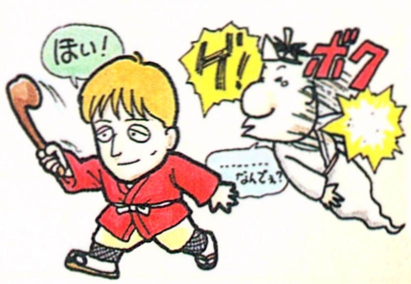
①↑まず、おじぞうさんを見つけ出し、キセルでポカポカたたいてみようっ!!



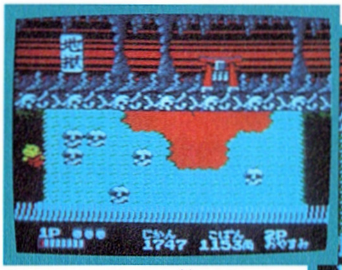
②→おじぞうさんの怒りでゴエモンは地獄に落とされてしまうぞ。地獄の敵は、けっこーテゴワい奴が多いのだ!!

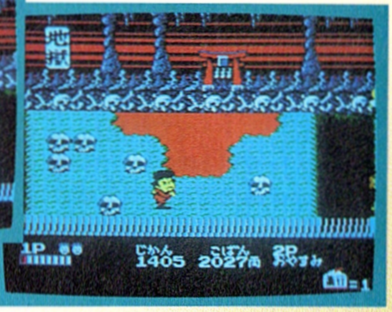


③←ゴエモンをいちばん左に移動させ、誰もいるはずのない左側をたたくと…



④↓どーいうわけか、右から出てくる敵を倒せるのだ。もちろん無傷で！





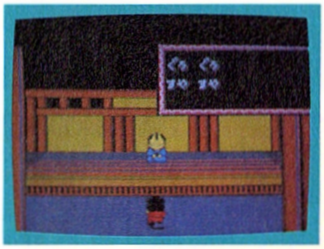
⑤→みるみるうちにお金がたまるぞ!!　地獄へ来るたびにできるからお得だね！

寝たコも起きるお得技！

がんばれゴエモン2
お得技(?)　富山県・杉田知隆

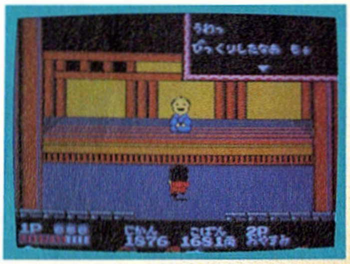
前号でも紹介したIIコン・マイク技がまた見つかった!!　今度は、寝ている人を起こしちゃうとゆーとんでもないワザ。寝ぼけてお金をくれたり、怒ってお金を取ったりするのだ。吉と出るか凶と出るか、カケてみよう!!

①↓民家に入ると"ぐうぐう""すやすや"とのんきに寝ている人がたまにいるよね





③↑気前よく、250両くれる奴や反対に持ち金半分を奪う奴がいる



②←そんな人にはIIコンのマイクで「起きろ!!」と叫んでみよう!!

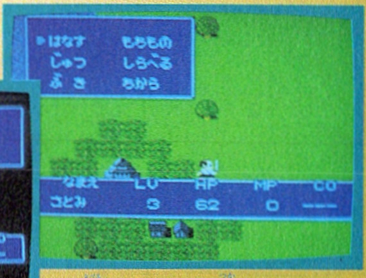
完璧レベルアップ法!!

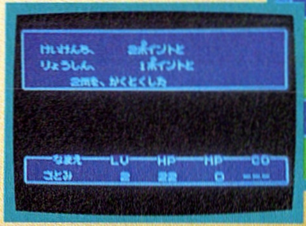
里見八犬伝
お得技　埼玉県・丑久保秀明

レベルアップがルーレット方式になっている「里見八犬伝」。でも、これってネラってもなかなかイイところで止まってくれないんだよね。リセットを押すのもいいけれど、この技を使えば1度で最高値が出ちゃうんだぜいっ!!



①←レベルアップの音楽が始まったら、Ⓐボタンと Ⓑボタンを押しっぱなしにしておこうっ!!





②→ねらって止めるより、高い数値が出やすくなるぞ

③↑Lアップのたびに使える！

次号のお題　ファミコンジャンプ英雄列伝

次回は、何かと話題のアクションRPG、ファミジャンにスポットを当ててみよう！　懐かしい「ゼルダの伝説」や、最近の「イース」を参考に、技を探して欲しい。パスワードや、アクションシーンにバグ技が隠れていそう！　もち、他のゲームも受け付けてるから、よろしくねっ！



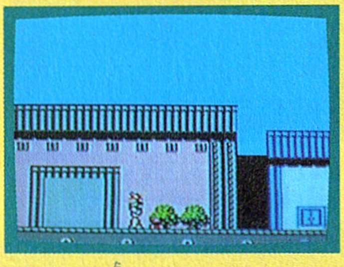
今号のおまぬけちゃん

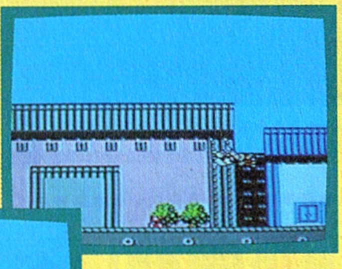
機動警察パトレイバー

おまぬけ技　大阪府・宮崎博明

スマートで、スーパーかっこいいロボット、パトレイバー。アクションゲームの主役にはうってつけだね。でも一分のスキも感じられないやつって、ケッコーむっとこない？　ひがみ根性だけど。

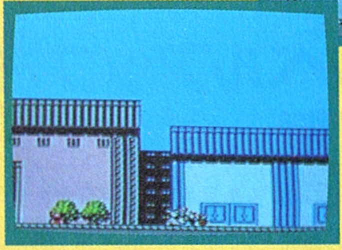
そんな人はパトレイバーに恥ずかしいポーズをさせてやろう。パトレイバーが路上のブロックにひっかかった瞬間にAボタンを押してみる。ジャンプしようとしたパトレイバーはいきなりハデにすっころぶぞっ！　けっこうスッキリ。





①⬆すっくと立ったパトレイバー。ホワイトボディーが美しいスーパーロボットだっ！

②⬇路上のブロックにひっかかったら、すかさずⒶボタンをぐいっと押そう。すると…



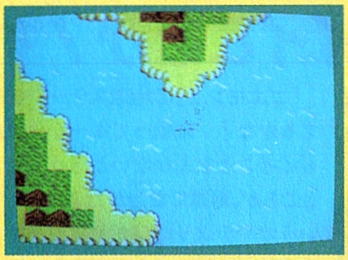
③➡ドッカーン。グシャグシャ。あの優美なパトレイバーがみごとにぶちころぶぞっ！　まぬけ



ゾイド2

おまぬけ技　高知県・戸梶幸宏

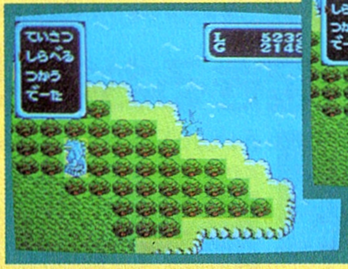
ガチガチの超合金でカタめられたゾイドにも弱点があった!!　なんとボディがバラバラになっちゃうとゆー“信じられない”ようなワザなのだ。別に、敵の攻撃でやられるってワケじゃない。どーゆーわけか、足元を調べるとゾイドが見事にバラバラになっちゃうんだ。もしかしたら、地雷が埋めてあったのかも…なんてことはないだろーけど、ここまでコッパミジンになると爆笑もの!!　実は単なるバグ技で画面上だけの話。本当にバラバラになるわけじゃないから、安心して試してみておくれ!!



①⬆まずは、ウルトラザウルスに乗って、海底都市へ向かおう。ちょっと遠いけどね

②⬇海底都市のある小島のそばに来たら、わざと海流にまきこまれてしまえっ!!





③➡中央大陸の南東まで流されたら“しらべる”コマンドを使おう



④⬆いきなりウルトラザウルスがバラバラに!?　メッセージもヘン！

❷ドラ・スピの音楽を自由に選択！

ドラゴンスピリット
コマンド技　山梨県・清水直樹

数々のウラ技が存在するドラゴンスピリット、やはりあったかミュージックセレクト技。ドラ・スピのBGMはマジで名曲なのでこの技はうれしいぞ！
タイトル画面で、方向キーを左→右→下→上→セレクト→左と入力する。するとノーマル、シングル、プログラム、シャッフルの各モードと、選んだモードをくり返し再生してくれるリピートのコマンドがでる。十字キーの左右でモード、十字キーの上下で曲目、セレクトでリピートを選んだらランボタンを押す。さあミュージックスタート！







❶⬆ノーマルモードでは全16曲のBGMをぶっつづけで再生してくれるよっ
❷➡シングルモードでは十字キーの上下で選んだ曲を1曲だけ再生してくれる
❸➡シャッフルモードでは、全16曲をコンピュータがかってに順序をくみかえて再生してくれるぞっ！



❶ゲゲッ！画面が白黒になった!!

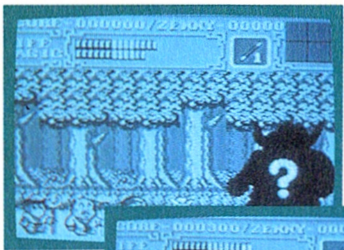
SONSON II
コマンド技　東京都・小林和史

タイトル画面でⅠⅡボタンと十字キーの上を押しながらスタートを押す。するといきなり白黒画面になってしまうぞっ！　せっかく色のキレイなPCなのにいったい何なのみたいな技だね。でも水墨画の世界にひたりながらソンソンIIをやるのってトレンディだよね。

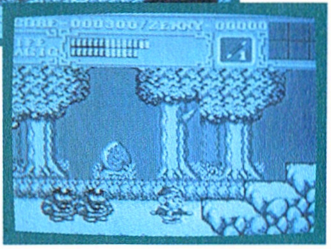


❶⬆これがノーマルのタイトル画面。まさに色彩の洪水だあ！　でも左のコマンドを入力すれば…





❷⬅ほらこの通り。雪舟もビックリ、総モノクロのレトロなモニター画面だ

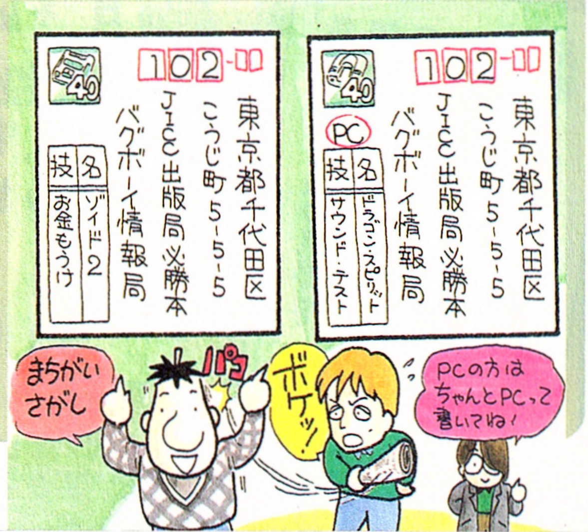


❸➡ゲーム画面も白黒だ。色の濃淡だけだから、プレイするのもたいへん

ファミコン&PCエンジン おハガキ大募集!!

春は出会いと別れの季節なんだなあ、といきなり『ニュースステーション』の立松和平のような口調で始めてますけど。この時期になると、そこここで斉藤由貴ちゃんの『卒業』が聞こえてくるよね。イントロが流れだしただけで…ウウッ、涙腺グッチャグチャ。少し感傷的になっちゃうんだ。

センチメンタルな心には新しい出会いってヤツがほんとうに欲しくなる。君たちだってウラ技に出くわしたらスーパーうれしいでしょ？　ぼくにも、ささやかでいいから君たちの喜びをわけ与えてほしいなっ！　PCエンジンのウラ技だったらなおうれしい。スーハー立松さーん！　ブクブクブク。



キミたちに一番身近な読者ページ

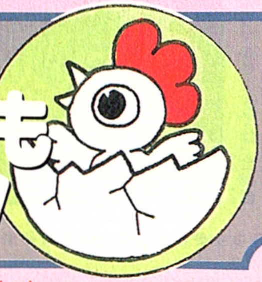
FNN

必本のBBCって、ただの読者のページとは違うらしい。だから、つまんない時や暇なとき、最高におかしいBBCがいいんだって。きっと、みんなを楽しくさせるよっ！



笑うなら私じゃなくネタをみて！

いくらなんでもいないだろ!!



★**消費税導入**で、4月からアイテムが値上がりするRPG！
愛知県・岡戸孝宏
♨3%枠を越えないうちに、早く買いだめしないとっ!!

★常連の能力値を**ターボファイル**で移しかえた新人。
神奈川県・かるなばる
♨オイラは能力が平均値に達するだけでうれしいなぁ。

★**珍種だっ!!**といわれて、動物園に連れていかれるしっぽマリオ！
静岡県・テドンかつどん
♨珍種だといわれ、農業研究所へ連れていかれるオイラよりいいじゃんかっ!!

★腹が出てきたので、**クレアラシル**をぬって、脂肪を吸い取ろうと思っている奴！
愛知県・りゅうびくん

★テトリスで面クリした時、画面といっしょに**コサックダンス**を踊っちゃうやつ！
静岡県・サクセス
♨そんなことするの荻野目洋子ちゃんとマイケル・ジャクソンぐらいだろっ！

★**僕は投稿にしか生きられない男です!!**許して下さい。と言って、彼女と別れる奴。
群馬県・キカイダー河野
♨“そんなあなたを好きになったのよっ！”っていわれたら、もともこもないなっ！

★梅干しとうなぎを食べて腹をこわした**梅毒**にかかったと思いことを**梅毒**こんだ奴っ！
愛知県・山口寛憲
♨えっ!?　そうじゃなかったの!?

★名前が「土井」なのでみんなから**委員長**って呼ばれてるヤツ。
静岡県・安全第一
♨お猿さんみたいだったら「首相」っていわれるやつよりいいんじゃないか？　あ、あぶないなぁっ！　そんなこと言わないで下さいよ赤松さんっ!!

★投稿しようとしたハガキをポストに入れる時必本読者の**ヤンキー**兄ちゃんにタカられた、常連。
三重県・シルバーストン
♨強い者にまかれろって感じかな？



←大阪府・ハタ坊

→大阪府・大石祥生

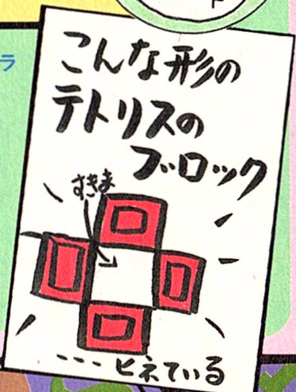


投稿人が考えた企画コーナー！

いくらなんでもやめてくれ



→静岡県・ジョッカーアキラ



♨それでは今回も早速ネタにいこう！

- 森末慎二のラジオ体操第二！
  岐阜県・ダイエーホークス
- ⑧等身のタラちゃん！
  栃木県・怪物くん
- ボツ
  新潟県・捕喪尾田

さとみと一緒に楽しくなりましょ！

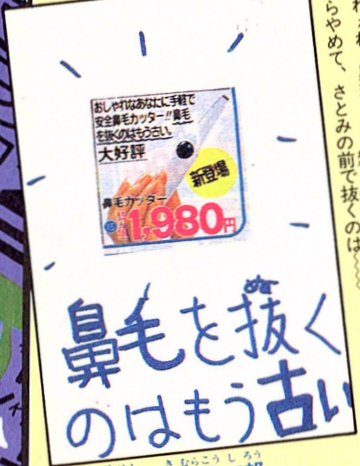
へんなもの発見伝

優秀

◎神奈川県・筆名前

きゅわーん♡　東武動物公園みたいっ！　実はね、さとみも一匹飼ってるのよ。毎朝歯ブラシのかわりに、おそーじしてもらってるの。気持ちいいわよ。なーんてことないでしょ！





◎宮城県・木村幸四郎

ねぇねぇ黒須さん、もう古いんだって。だからやめて、さとみの前で抜くのは～～。

◎茨城県・LEGEND

だめだめ！　地理の教科書切り抜いちゃ！　と、勉強熱心なところも見せておこうかなっ！



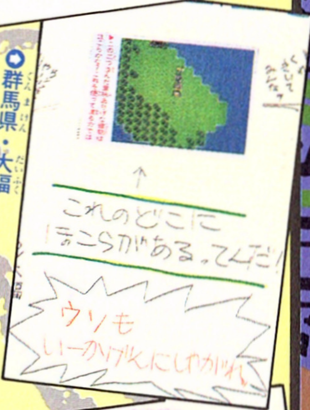


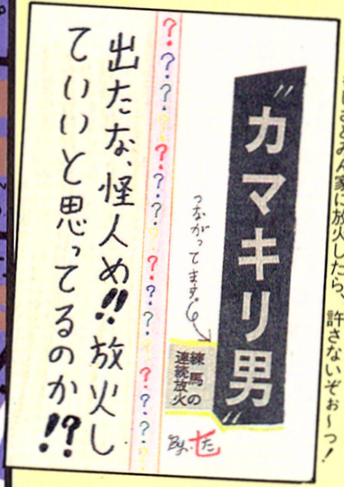
◎北海道・サンデー

やだぁ、サンデーってばぁ。これはおほめの言葉よっ！ありがたくおもわなくっちゃっ!!

◎群馬県・大福

え、あるよぉ。正直者にしか見えないほこらかぁ。ねぇみんな、見えるわよねっ!?

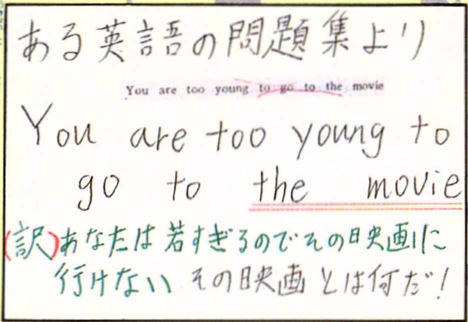




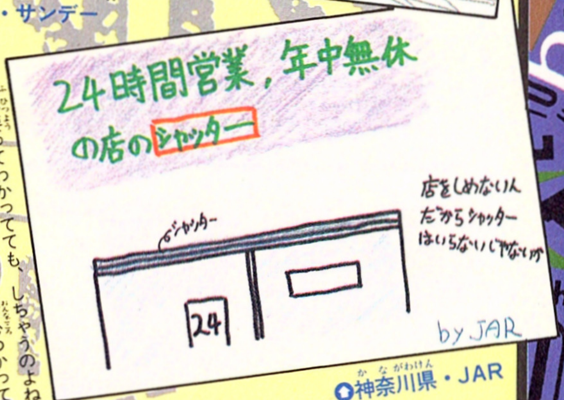
◎東京都・禎吉七番

早くつかまえてよ。さとみん家放火される前にっ！もしさとみん家に放火したら、許さないぞ～っ！

◎大阪府・犬上御田鍬



そんなこと聞かれてもさとみだってわかんないもの。ただ、春休み東映まんが祭りじゃないことは確かねっ。



不必要ってわかってても、しちゃうのよねおしゃれって。そんな女心わかって。

◎神奈川県・JAR

三国一の大バグ野郎

うちの親は、ファミコンのことを"悪代官"と呼んでます。
神奈川県・げりちゃん

やい、新BBC！　ハシラを取るな、BBCが倒れるだろ!!
大阪府・雷炎龍飛

新生BBC！　みそと松ちゃんを出せ！　私はファンだぞ！
滋賀県・アブラハムⅢ

やい！　やい、やい、やいやい！　やい、やい、やいのやいっ！　あっ、もう書くスペースがない！
群馬県・キカイダー河野

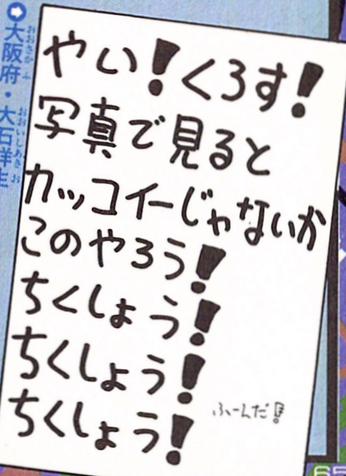
おいっ！　先生！　「うそ発見器」とかいいながら、まじめな顔をして、人の脈を測るんじゃねーよっ！
千葉県・スピーキング・シープ

やいっ！　必勝本！ハガキが少ないだって!?　どーりで、最近よく載ると思ってたら…。こんなことだと思った。くすん。
新潟県・あくりる

おい！　エポック社！　キテレツ大百科なんか出さなくていいから、スーパーカセットビジョンの新作を出せっ！
神奈川県・大門和彦日本一

CDロム！　ロムロムって名前、可愛くないぞぉーっ！
埼玉県・本木一貴

◎大阪府・大石祥生



RPG大好き、勇者カネチが送る…

ドラクエパラダイス

キャラ自慢

♨静岡のおばピーさん、やりますねェ。べつに、家族の名前入れたってヘンじゃありませんよ！　やっぱし、みんな４文字以内のお名前なんでしょーか？　では、これからも家族仲良くファミコンして下さい！　関係ないけど、"職業別水着…"ってヤツ、次号で戦士をやるつもりです。そのあとは㊓㊔㊕㊖㊗の順番でいく予定です！　いやぁ、次何やるかって、ちゃんと教えなくてゴメンね！

福岡県・米米外河

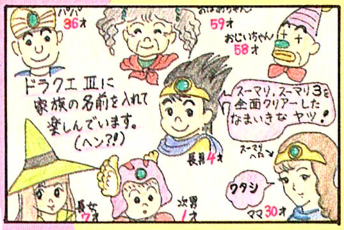




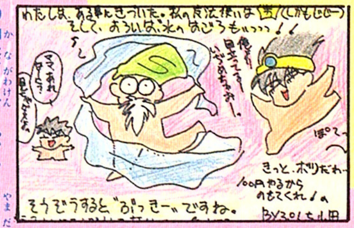
神奈川県・げりちゃん

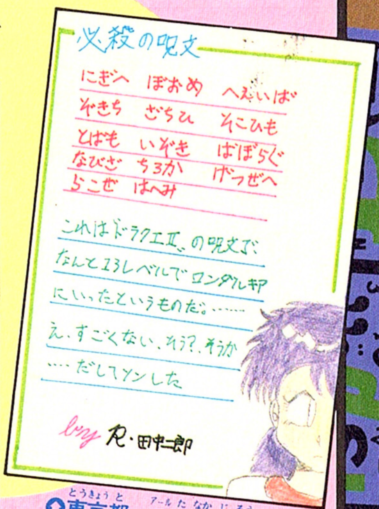
♨やあ〜っ!!　げりちゃん久しぶりだねっ！　たしか受験生だったよね？　もう済んだのかな？　ま、他の、受験のために投稿をお休みしていたみなさんも、ひと段落ついたらまた、FNNに投稿してくれるとうれしーなっ!!!　じゃ、待ってるねっ!!

静岡県・おばピー



神奈川県・ぷんち山田

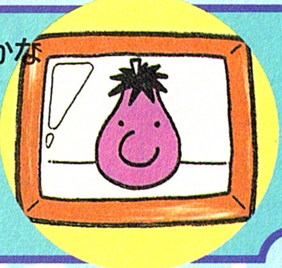




東京都・R田中二郎

フッ、今回はちょっと狭いかな

紙コンアトランダム

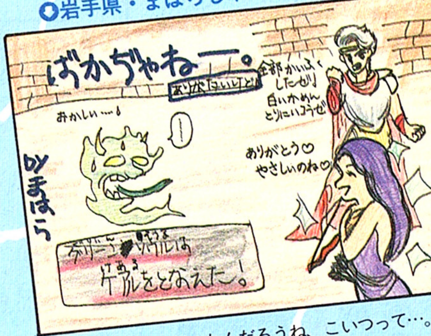


千葉県・こみねい

♨おいおい、ものもらいより顔色を心配しろっつーの！



岩手県・まはらじゃ

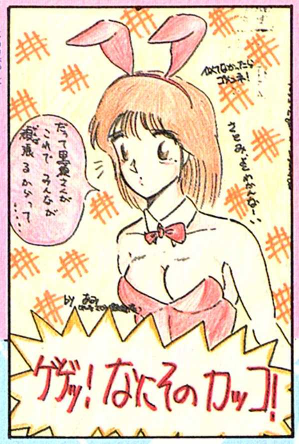


♨結局ナニモノだったんだろうね、こいつって…。

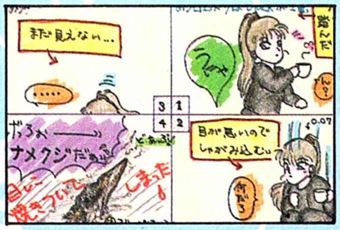
HIPPON かばあガール

東京都・あみ

♨さとみちゃん、こーゆーカッコする？「ヒュ―――ッ!!　しないしないしない、そんなカッコしなぁ〜〜〜〜〜い!!」…だとさ。顔まっ赤に染めちゃって…。恥じらいがたまんないね…フッ。(20代末期の㊥)



石川県・GEMINI愛鈴



♨目が悪いと不便だよね。遠くを見ると他人にガンくれてるよーに見えちゃうもんな。

愛知県・やまおさ

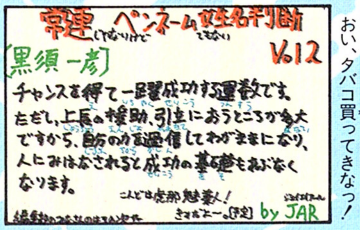


♨なんだい、キミも欲しいの？　ボクのキャンディ。フッ…。チョコくれた女の子にしかあげないもんねっ！

東京都・禎吉七番



♨なかなかピッタシハマってるじゃん！　ちょっと手の数が少ないけどね…。

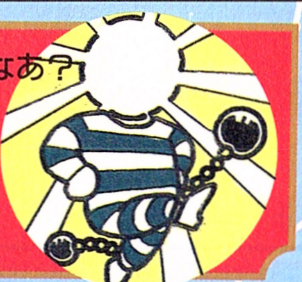


神奈川県・JAR

♨わかったか、黒須。オレがみはなしたら終わりだぞ。おい、タバコ買ってきなっ！

没の里にも春はくるのかなあ?

没収容所



まずは富山県のポー君の質問、「一つのハガキに字ネタを一つ以上書いちゃあいけないんですか？ あまった所がもったいないような気がするんですけど…」

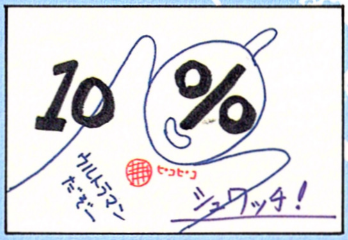
倹約という今の日本人が忘れかけている美徳、これを守り続けるポー、お前はエライ。見やすく、ていねいに書いてあれば、たくさん書いてきてもかまやしないさっ！

今号の終身刑

●東京都・ゆかりべまりこ



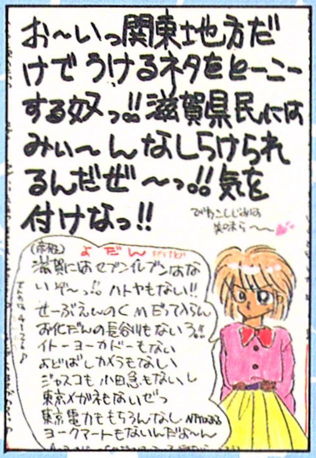
♨へえっゆかりべがモデルかあ。一瞬野沢直子かと思っちゃった。ゆかりべってさとみちゃんみたくけっこう胸がな（ボゴッ）…あるね。（血まみれ）



●静岡県・地理教師いわく

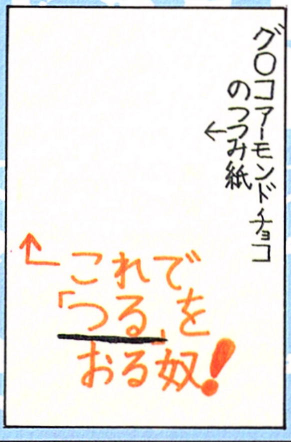
♨あー、なんだかなあこのネタ。すっげえ力技だねえ。

●滋賀県・あべっこ!!



♨くやしかったら言ってみな。白黒抹茶小豆コーヒーゆず桜。いけねナゴヤネタ。

●兵庫県・早乙女悟空



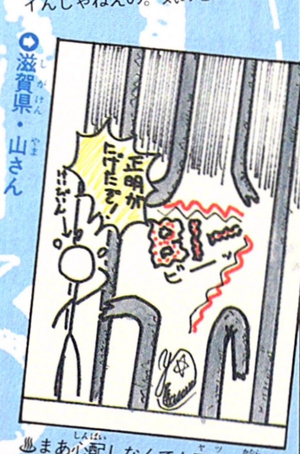
♨いきなりハガレてるんですけど。ハガキに何か貼ってくる時はガチガチに接着剤でくっつけてきてねっ！

●東京都・船津歩



♨これってさあ、けっこうアブナイんじゃねえの。気のせいかな？

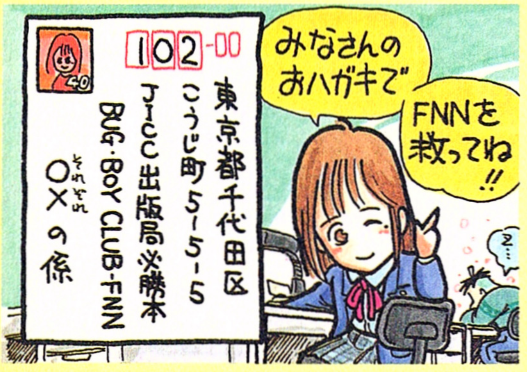
●滋賀県・山さん



♨まあ心配しなくても正明は必ず戻って来るだろう。それが没収容所に入ったものの運命だから…。

募集 読んだら早速ハガキを書こうっ!!

あーあ、結局また４ページになっちゃったのね。もう頼れるのは読者のみんなしかいないわ。ページ数を復活させるためにも、みんなからのハガキ待ってるよ！ 黒須さんっ！ 寝てないで、何か言ってよっほらっ!! 「ぐうー」



ついに出たっ!! 究極の新コーナー！

THE・お見合い！

●第一回お見合い人　キザの赤松

○○○の猛反対にもめげず登場する新企画。未婚のスタッフを題材に誌上お見合いをしようというもの。好みの人はいるかな!?



今後、未婚の必本スタッフが続々と現れる！ その中に好みの人がいたら、自分を売り込むためのＰＲと、面白いリアクションを書いて送って欲しい。例えば、私は男ですが赤松さんに首ったけです、などだ。応募者の中から一名だけ本人に選んでもらい、本人からのすてきなプレゼントをさしあげよう。もしかしたら本当にデートをする“あつあつ１日デート”の企画も立ててるからお楽しみにっ!!

プロフィール

オールタイムキザの20＋α才。好きなタイプ斉藤由貴、趣味はカラオケ。とんねるずの貴さんと同じ10月22日生まれであることを誇りとしている。

ファミコンジャンプ 英雄列伝 Q&A

ついに発売された『ファミコンジャンプ』もう買って楽しんでくれてるかな? エリアそれぞれがとっても広いし、時間まで超えちゃうんだからクリアへの道のりもハンパじゃないぜ!! ついつい迷ってしまうキミのため今回はエリア1・2の攻略ポイント集だ!!

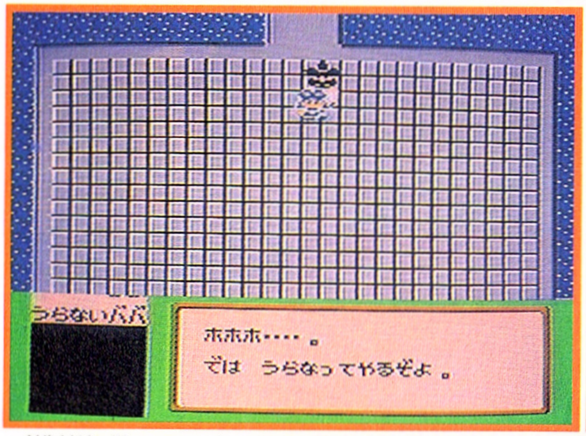
ファミコンジャンプ英雄列伝 カセット バンダイ/発売中/¥6500

エリア1 現在

Q 抜作先生はエリア1のどこにいらっしゃるの?

A 当たるもハッケ、当たらぬもハッケで占いに頼れ!

第一の勇者ケンシロウは、ヤムチャに情報をもらったあと墓の前で待つことで会うことができる。ところが抜作先生は放浪癖のある人らしくて、エリア1をフラフラとさまよっているというウワサ! 占いにでも頼らなきゃ…。てなワケで占いババのありがたいお告げを聞きにエリアのほぼ中心、ババさまの宮殿へ!! ボディガードの2大超人を倒したら、東の岬に先生がいることを教えてくれる!



▼案外簡単に占いババには会えた…。と思ったのもつかの間、悪魔超人タッグと戦って勝たなきゃならないハメに!

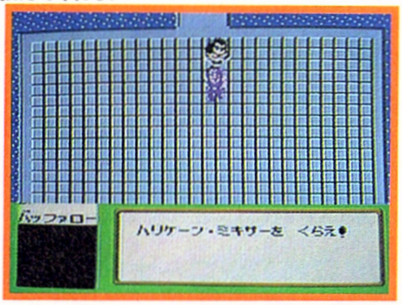
▼北斗村の北を通り過ぎて東の果てへ。頭に手足のついたような男がポツンとたたずむ。抜作先生見〜っけ

◀なるべく正面を向いて突撃するようにパンチを連打すれば必ず勝つ!! やっと先生の居場所を占ってくれた





▲エリア1で一番大きな湖のまん中に占いババの宮殿がある。ケンシロウを先頭にザコキャラを避けて進む!





▲抜作先生はちょっとお間抜けな顔ながらも正義感あふれるギャグヒーロー!! キミの冒険にこころよく加わってくれる。エリア1第2の勇者が誕生したのだ!

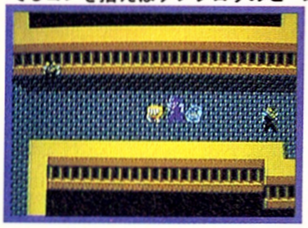
▼抜作先生の武器は〝いきなり尻見せ攻撃〟!! なんとも情ないが強さはケンシロウと互角。パーティーの先頭に立たせれば被害も少なくてすむぞ!!



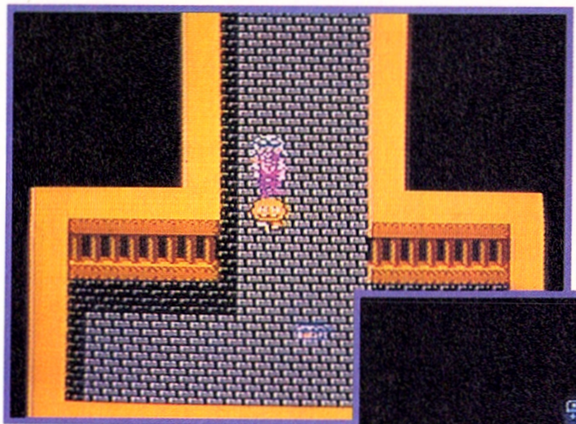
Q うちのケンシロウは弱い! どーしたら強くなるの?

A 〝スパコンはゲーマーの必需アイテム〟なのだ!?

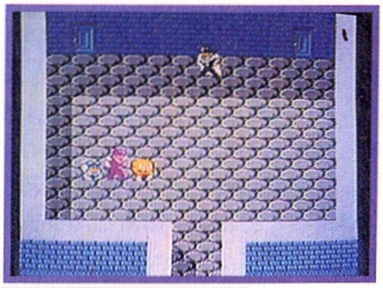
うーん、ウデが悪い、と言えばそれまでだけど、フツーの戦い方でも無傷で勝つことは不可能だ! 特にカイオウ城の中ではザコキャラと接触して戦わないかぎり前に進めないこともある。だからこそパワーアップアイテム〝スパコンII〟を手に入れよう!! カイオウ城の1F、南の奥の間に落ちてるコレを拾えばケンシロウのヒーロー度がUP!

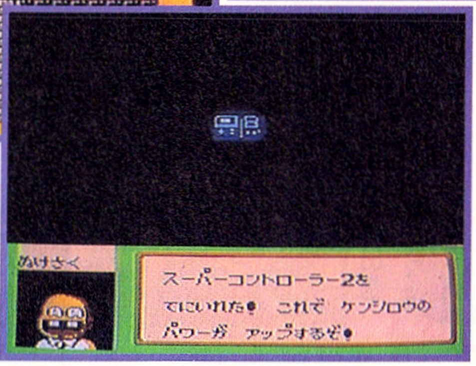


◀カイオウ城に入った! 通路がせまいのでウロウロするモヒカン男とすぐぶつかっちゃう。要注意。



▲城の1階を下へ下へとつき進む! 行き止まりの広間のまん中にポツンとあるのがパワーアップアイテム〝スーパーコントローラーII〟だ!! 見つけにくい場所だね!
▶スパコンIIを手に入れるとケンシロウのヒーロー度も上がる!! これでカイオウと心おきなく戦えるぞ!! 目ざすは羅王のみ!





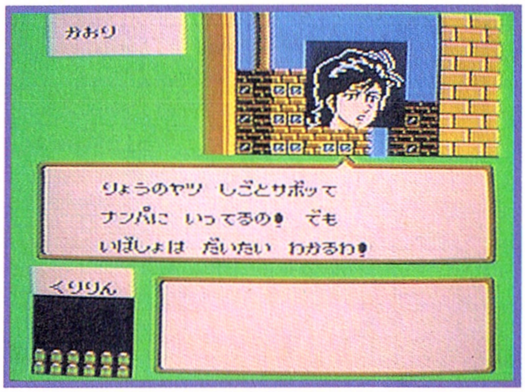
▲これだけパワーアップしても死んでしまえばカイオウの間でワープして城の外に放り出される。ここは抜作先生に犠牲になってもらう。あとはカイオウとの一騎うちだけだ!!

エリア2―現在

Qエリア2のベスト攻略コースを教えてちょんまげ!

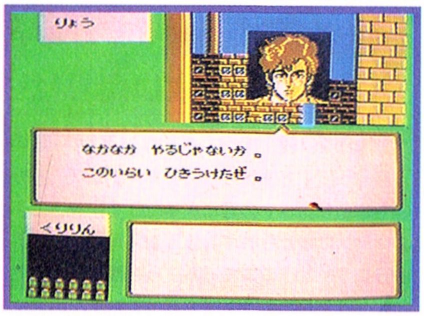
A一度過去へ行くことが最大の攻略法だったのだ!

『ファミコンジャンプ』は基本的にふたりの勇者が仲間になる順番とゆーのは特に決まってない! しかしゲームを進めやすい仲間の見つけ方はある。エリア2は冴羽獠→孫悟空の順番に仲間にひき入れるのが楽な道だ!! まずは冴羽獠から。彼を仲間にするためには一度過去に行って『キャッツアイ』の瞳に赤いチョークをもらわなければならない。現在に帰って西の都の伝言板前に行こう!! 香があらわれて、サブゲームで獠をつかまえる!!

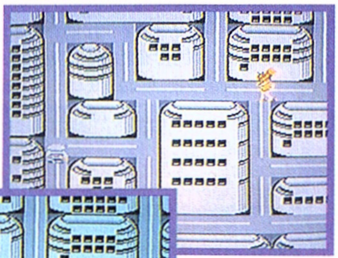


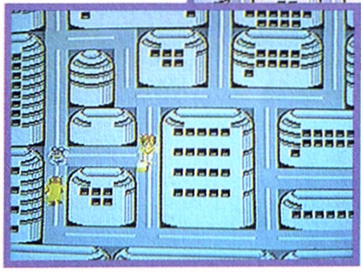
◀瞳さんのくれた"赤いチョーク"を持って西の都の伝言板へ。獠ではなく香が走って来て、ナンパ中の獠を追いかけるコトになった!

▼冴羽獠もキミの勇気を認めてくれた! これでエリア2第1の勇者が誕生した。これで孫悟空も見つけられる!



▶サブゲーム"シティーハンター鬼ごっこ"。外側の直線道路を長時間走ってると足の速い香に追いつかれてしまう。なるべく内側へ!





◀チョコマカとフットワークで獠を探す。香とはさみうちするように待ちぶせる。あとひと息でつかまえられるぞっ!!



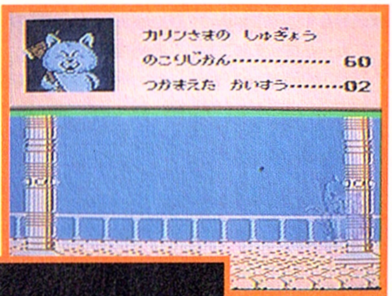
▶過去の世界、ペンギン村の左下の家に入る! 瞳さんに貴重な情報とアイテムをもらえるぞ

▼獠を先に仲間にしとけば手ごわい敵も平気!! 悟空の如意棒を盗んだ犯人、桃白白も獠のコルトパイソンで倒せ!! なるべく距離をとって戦うようにしよう!





◀カリン塔の下にいるウパに情報をもらってから塔へ向かう。修業を受ける悟空が仲間になっていることが条件だ。カリン様は悟空を立派な勇者に育ててくれるハズ! さあて修業開始!!



▲テレポートして四方に出現するカリン様をつかまえる!! あの『もぐらたたき』を思い出すね! ちなみにかなりカンタンなゲームだ

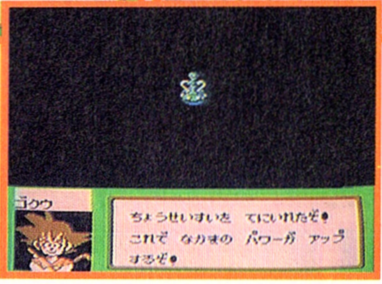
Qレッド総帥が強すぎる!! オレ何か悪いことした?

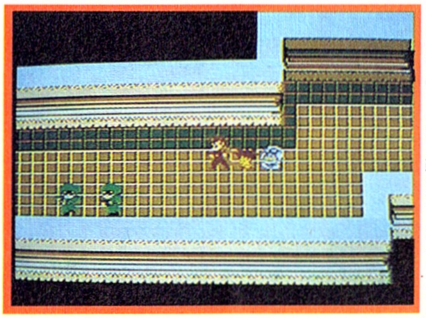
A充分に修業を積んでこそ敵に勝利できるんだ!!

孫悟空も仲間になったし、やっとレッドリボン軍の本部に突撃!? その前に大事なことを忘れてるんじゃないかな? 味方のパワーアップをしとかなくちゃレッド総帥はいつまでたっても倒すことはできない。レッドリボン軍本部の西にそびえるカリン塔こそが勇者の修業の場なのだ!! カリン塔に登ってカリン様に鍛えてもらうのはモチロン孫悟空!? サブゲームをクリアしたらいよいよレッドリボン軍本部へ!! ここは悟空と獠の両方に生きていてほしい。レッド総帥はとにかくヒキョーで強い!! コイツに立ちむかうにはふたりの勇者の力が必要! 序盤戦のヤマ場ともいえるね!!

▼レッドリボン軍本部内。ダンジョンになってはいるがドアは少ないので迷うことはないだろう。それよりもザコキャラを避けて進む方が大切だ!!

▶カリン様に超聖水をもらってパワーアップ!! 心のゲージを"悪"にせずにヒーロー度を上げることがいかに大事かはこのあとスグにわかるハズ!

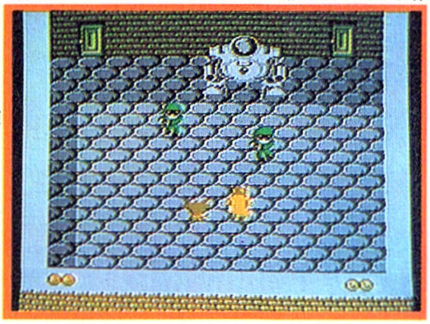




▶レッド総帥の相手は獠と悟空の最強タッグ!! 武器はそれぞれの飛び道具だ。心が悪のままだと戦いにくいぞっ!



▶超ヒキョーな敵のフォーメーション! ザコキャラをかたっぱしからつぶすしかない。エリア1・2は強敵だぞ!

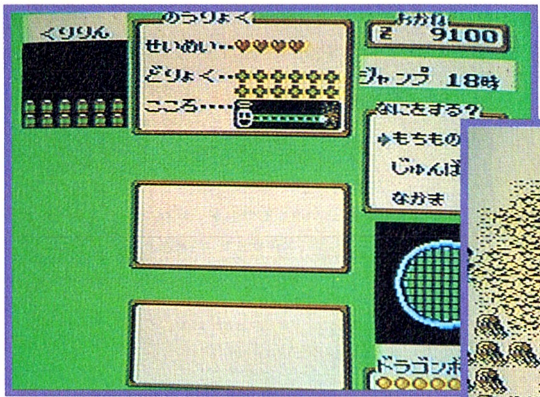


エリア2 過去

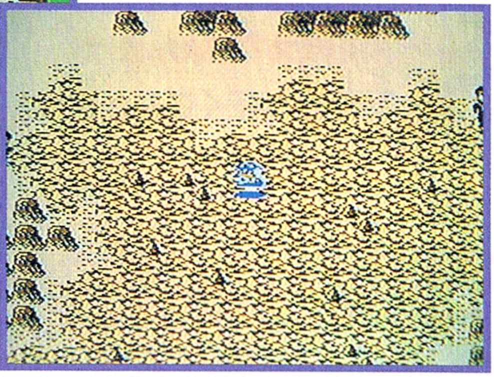
Q 過去にはぁ、どぉやってぇ、行けるんですかぁ？

A 行きはよいよい帰りは…困る前にこれだけ準備!!

過去へ行く方法はとってもカンタン!! 西の都の中にあるブルマの家に入るだけで強制的にタイムマシンに乗せられてしまうからだ！ さぁ、過去へ行こう…と、ここで「ちょっと待った〜っ!!」。過去へ行く前にどうしても買っておきたいアイテムがいくつかある！ 体力回復アイテムの〝おにぎり〟はモチロン、〝ドラゴンボール〟も7コ全部そろえておきたい！ そして特に便利なのが〝エアカー〟!! コイツに乗れば思いっきり歩みの遅くなる森や砂漠地帯、山岳地帯さえ平地を歩くようにスイスイ進めるぞ！ え？ 使っても動かないって!? そう、エアカーは動力源が乾電池なんだ。必ず〝でんち〟も買っとこう！ 1本で10回使えるけど乗り降り回数も多い！ 残り量に注意!!



▲コンビニエンスストアで乾電池を買っとくのも忘れないよーに!! 買うと自動的に写真のように10本の電池が並ぶ。1回使うたびに減っていくのでわかりやすいのだ



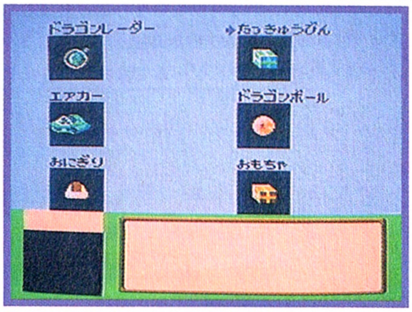
▼エアカーはホントに楽チン♡ あのモタつきがうっとーしいエリア1の砂漠もスーイスイ!! エアカー本体は使い捨てではないので電池さえ買えば何度でも使用可能!! 電池のあるコンビニはチェックだ





◀エリア1をクリアするころにはお金もかなり貯まっているハズ！ 西の都のおもちゃ屋で早めにエアカーを買っておこう。チト高いが便利なんだぞ！

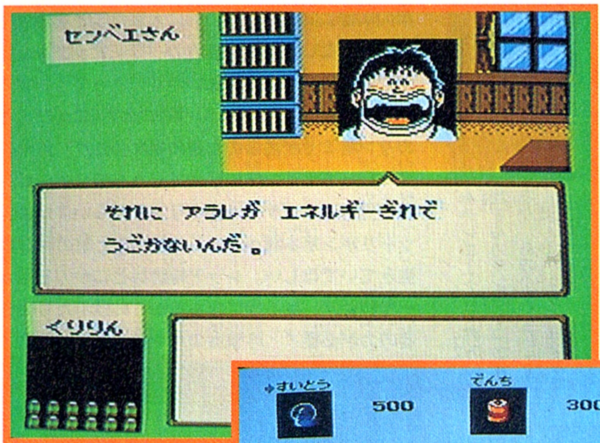
▲ドラゴンボールは一度使ったらそれっきり!! 現在の世界をくまなく探しまわって次に使う時のためにとっておこう。エアカーはこんな時も便利

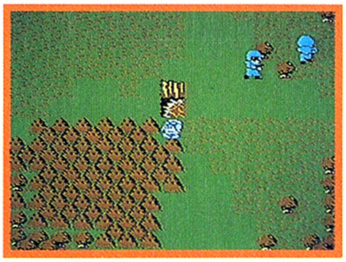




▲これだけ持ってれば大丈夫！ のアイテム一覧。お金に余裕があれば他のものも買って損はない!!

◀ブルマの家に入ったとたん、タイムマシンの試運転をさせられる。過去への第一歩を踏み出した!!





▲見るからにアヤしげな泉!! ここがロボビタンの泉。周辺を通過すると何か拾った時の音が鳴る。画面上は特に変化ないぞ！

Q Drマシリトが強すぎてひとりじゃ勝てないの！

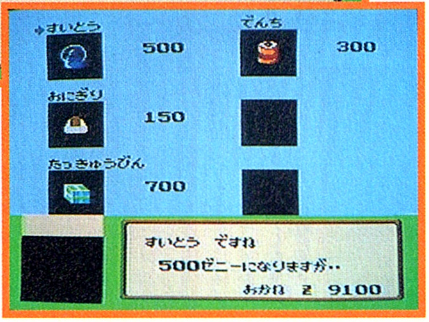
A 戦う前にエネルギーぎれのアラレちゃんを救え!!

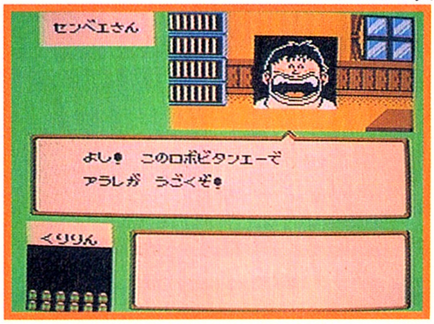
過去の世界にも仲間になってくれるヒーローやヒロインがいる！ エリア2の仲間がアラレちゃんなんだ!! 彼女のエネルギー源はロボビタンA。コレを〝ロボビタンの泉〟から汲んで持って来るのがこのエリアでの最初の仕事だ。

まずはペンギン村でセンベエさんに話を聞く。センベエさんのうちの隣にあるコンビニで〝すいとう〟を買ったら村を出る。北東に小さな泉があるハズ！ 泉の前に立てばアラ不思議、水筒にロボビタンAが入っているぞ!!

▶コンビニエンスストアで水筒を買う！ この店にしかないアイテム。以前ヒントをもらったハズだね!!

◀センベエさんに話を聞く。Dr.マシリトの所に行く前にどうしてもアラレちゃんを味方につけておきたい!!





◀センベエさんの家に帰ってアラレにロボビタンAを渡す。彼女を仲間にすればマシリトも怖くないぜ!!

エリア1—過去

Q エリア1の過去にも行く必要があるんですか？

A 遅ればせながら抜作先生をパワーアップしよう!!

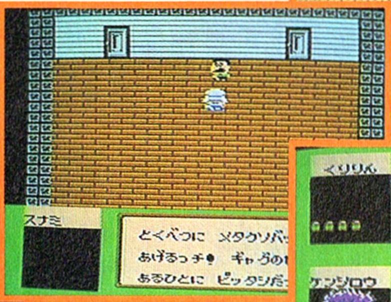
エリア1・2・3は橋のおかげで地続きになっている！ 一度エリア2に行ったからってエリア1に二度と戻らなくていいなんてコトはない！ いや、エリア3へ行くため、ドラゴンボールを集めるためにもエリア1は必ず通らなければならない!! そのためにはエリア1の勇者たちもパワーアップしてくれるとゆーことナシっ！ 抜作先生のパワーアップアイテムは、なんと過去の世界にあった！ 思い出の町の東の橋を渡り、南下すれば〝スナミ先生の家〟がある。ココで抜作先生のギャグ度はグーンとUPする!!



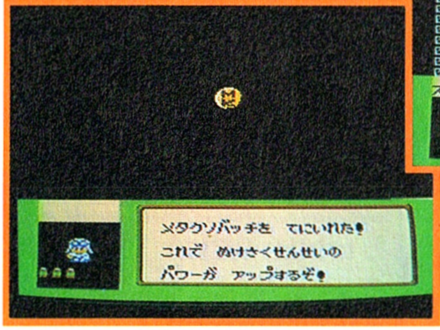
◀仲間になった当初の抜作先生のステータス画面。当然一度も敵と戦っていないので〝ギャグ度〟は0に近い。これから多くの敵と戦わなければ強くなれない…



▲タイムスリップでエリア1の過去へ！ ホラホラ、こーゆー時こそエアカーのありがたみがわかるだろ。モヒカン男を避けてスイスイ進んじゃおうぜ!!



▶現在の世界ではヤムチャの家だった場所に入る！ 不精ヒゲの青々しいヘンなおじさんがスナミ先生だ!!



▶さっそく接触!! スナミ先生はギャグと友情にあふれた男。メタクソバッチを抜作先生にくれるぞっ!! これがパワーアップアイテムだっ!!



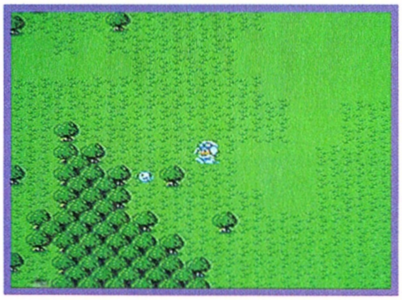
▶見よ!! 抜作先生のギャグ度は戦わずしてこんなにアップ！ これならパンチも強くなるし、心も〝悪〟に傾かない。飛び道具もよく飛ぶワケ！

Q ゲームオーバーにならないクリア方法な〜い？

A 絶対とは言えないけど、これが最良クリア法だ!!

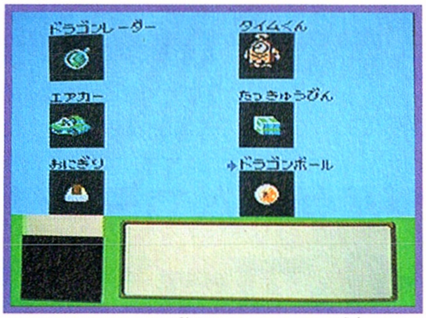
つ、ついにこんな質問がきたか…。たしかに主人公であるキミが死んでしまうと〝ゲームオーバー〟だし、仲間の勇者が死んでしまってはサブゲームにいつまでもたどり着けない!! できれば3人。最低でも二人は生きていてほしいもの!! そのためにはまず第1にドラゴンボール集めから！ 現在の世界でドラゴンレーダーを使う。大まかな場所がわかったらエアカーで直行して拾うべし！ 7コそろえばもう大丈夫。ボスの部屋の前で仲間を生き返らせよう！ もし自分まで死んだら前号のお助け技を使えばOK。以上の2点に気をつければクリアもそう苦しいことではない。ガンバレ！

▼Ⓐボタンを押すとフィールド上にドラゴンボールが見える。ランダムに出現するボールもこれでOK

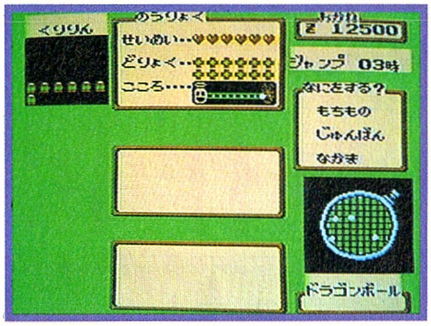




▲力及ばずしてゲームオーバーしちゃったら『GAME OVER』と表示しているうちにスタートボタン！ そしてタイトル画面で〝START〟を選ぶ。これでパスワードコンティニューの必要はなし！



▲7コ全部そろえばアイテム表にドラゴンボールが表示される！ 自分以外の勇者はフィールド上でもダンジョン内でも復活させられる。神龍のおかげ



◀ドラゴンレーダーをエアカーに乗ったまま使うと、一度降りたことになり、電池を一回使っちゃうのだ



▶お金は少し減っちゃったけどアイテムはゲームオーバー時のまま!! 一刻も早くクリアしたい人にはオススメだけど、最強パスワードもとっておこう！

きみのゲームワールドを拡げ



小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著

■定価980円■発売中

この小説は「ウィズ」そのものだ。一度でも「ウィズ」をプレイしたことがある人なら、ホント、たまらないぜ。と絶賛を受けた新感覚のエンタテイメント。ベストセラー驀進！



コミック版ウィザードリィ 全3巻

石垣環・作/ベニー松山・協力

■定価各880円

第1巻・邂逅編■発売中

謎の魔導師ワードナは、狂君主トレボーの危機を救った見返りで得た領地に、巨大な地下迷宮を造り上げた。少年戦士リョウはリリスら仲間と出会い、迷宮へと挑むこととなる—。



第2巻・死闘編■発売中

リョウたちの目的は、ワードナから強い力を持つ"魔除け"を奪い返すこと。迷宮深部へ進むごとに襲いかかる怪物ども。己の能力のすべてを賭けた死闘がいま始まった！

第3巻・黎明編/4月発売予定!!



コミック版邪聖剣ネクロマンサー

前田俊夫・作
ターミネータ辻・監修

■定価880円■発売中

劇画界の鬼才・前田俊夫が描く超絶幻獣世界。勇者ケインのアザトースとの戦い！そして邪聖剣の謎とは？全編にあふれる躍動感とここちよいハイテンポな展開に酔いしれるぞ！

近刊

ゾクゾク出るゾ!! ゲームコミック

★ファイナルファンタジー
★ゼルダの伝説　制作中!!

る!!必勝本の熱いメッセージ



ファイナルファンタジー モンスターマニュアル 天野喜孝モンスター画集

天野喜孝・作/北枕獲・監修/スクウェア&ファミコン必勝本編集部・編

■定価980円
3月15日発売予定

天野喜孝のイラストで綴るファミコンRPGの超大作ファイナルファンタジーの世界。全モンスター解説付きで、モンスターワールドの全貌が、今、明らかに!!



スーパーマリオブラザーズ3のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

■定価580円■発売中

ワールド1〜8の全マップ掲載/常識破りの超技47種類も大公開/すべてみせますマリオの奥の奥、あなたにも見せてあげましょう、感動のエンディングシーン!!



ファミリースタジアム'88のすべて

ファミコン必勝本編集部・編

初代ファミスタ/ファミスタ'87/ワールドスタジアム

■定価580円■発売中

ナムコ公認公式ガイドブック。ナムコのゲーム大回2回連続優勝の必本ファミスタチームが作った問題の書。今まで発表されることのなかった驚異のデータを完全徹底分析/



TVゲーム 怪物イラスト大事典

北枕獲・監修

必勝本編集部・編

■定価780円■発売中

これまでTVゲームに登場した怪物102を系統分類/怪物の権威・北枕獲の思い入れ解説、日本を代表する怪物イラストレーター6人による迫力イラストの競演/



ドラゴンクエストIIIマスターズクラブ

ファミコン必勝本編集部・編

■定価480円■発売中

日本全国1000万人ドラクエファン必携の書/ドラクエ生みの親、堀井雄二最新インタビューを始め、日本中から寄せられたファン達の声を一挙に掲載/

●書店にない場合は弊社までお問い合わせ下さい。☎03-234-4621

連載4

DRAGON LORE

ドラゴンロアー

最後の竜に捧げる歌

STORY・手塚一郎　ART・加藤俊章



前回までのあらすじ

キルニアの一族の少年・アモン。彼は夜半過ぎに、竜が飛来するのを見た。数少なくなった竜が、どうして――？　竜を追ったアモンは、森で少女ヴィジルを見つけたのだった。翌日、この地に広がり続ける"大喰らい"と呼ばれる砂漠へ探索へと出発する一行があった。アモン、イシャ、シアン、グレイの四人だ。そこで彼らは、石となり落下する竜を目にしたのだった。やがて四人の前に街が見えてきた……。

第4章　夢幻の果実

銀色の髪をした男が立ち止まった。
広い草原である。
草を舐めるようにして吹く風が、男を追い越して前方に消えた。
そこには白い柵があった。
それが左右に続いている。その内側の草は綺麗に刈りとられ、代わりにたくさんの家々が建ち並ぶ。
忙しそうに働く女がいた。その脇を四人の子供が、はしゃぎながら走り抜けていく。
キルニアの村であった。
男は、再び歩きはじめた。
狩人のなりをした男だ。狼のであろう毛皮が、細い身体を包んでいる。だが、奇妙な剣を帯びていた。
白い剣である。
巨大な生き物の爪もしくは牙を削りとって造った――そう思えるものであった。
男は、柵を越えようとしているところで声をかけられた。
「どちらへ行かれるのですか」
女の声で男は動きを止めた。
灰色の、大きな眼が女に向けられた。
「族長のキース・バーンに会いたい」
女は返事をせずに、外人の男を見つめた。
男は薄く笑った。
「俺の名はラシア。狩竜の一族のラシア・レードルが来た、と伝えてくれ」

北の"沈黙の都"と、南の"魂の寺院"を結ぶ、長い道があった。"水"街道が、それである。すぐ脇の大河モームに沿って続くことが、その名の由来であった。
流れる大河は、街道を栄えさせ、やがて当然のことのように、街が生じた。
"中の街"と呼ばれたそれは、多くの旅人で賑わった。都への商人、寺院への巡礼の人……。彼らを相手に商いをする者も各地から移り住んできた。
だが押し寄せる砂は、有り余るほどの潤いを奪い、容赦なく街に襲いかかったのだった。旅人は砂を避けるようになり、街道は活気を失なった。
そして、街は棄てられた。
今、街であったものの前に、四人の狩人が立ち尽くしていた。すでに当時の賑わいを窺い知る術もなく、ただ"金色の悪魔"に身を委ねるのみの廃墟が広がっている。
「ひどいな、こいつは……」
吐き捨てるように、イシャが言った。
――確かに、そうだ。
と、アモンも思って、視線をめぐらせた。
あちらこちらに、木の板が乱立しているのが見えた。木造の家である。が、それは、もはや原形をとどめておらず、砂に刺さった板切れが、そこに建物があったことを知らせるのみであった。
「どうだ、アモン。お前は、大喰らいにどんな幻想を抱いていたかは知らんが、これがそいつの正体だぜ」
イシャの声に、少年は頷いて呟いた。
「どんなに美しくても……」
「そうだ。外見に騙されると、痛い目に会うことだってあるんだぜ」
イシャは笑いながらグレイを見た。
「何で、あたしを見るのよ」
グレイの声は、やや怒気を含んでいる。
「それだよ」
「それって、どれよ？」
「女らしくしろってことさ。おとなしくしてりゃ――」
「余計なお世話よ」
グレイの目が、妖しく光った。
「おいおい、俺は誉めているんだぜ」
慌ててイシャは言ったが、すでにグレイは、胸の前で指を複雑な形に組んでいる。
「そのおしゃべりな口に、砂でも詰めてあげましょうか？」

砂漠の廃墟に佇む4人……
そして死に切れざる者の影……

「ば、ばか、冗談はよせ」
イシャは、引きつった笑いを浮かべて後ずさった。グレイなら、本当にやりかねないと判っていたからだ。しかも、だからといって剣を抜くわけにはいかない。
「ほら、遊んでないで」
シアンが、それを止めた。「行くわよ」
グレイは、じろりと赤毛の男を睨んだあとでシアンに続いた。
イシャとアモンも、それに従った。
シアンを先頭に、四人は歩きはじめた。朽ち果てた家々を、ひとつひとつ調べながら進んでいく。
しかし、何か残されているかもしれないという期待は、やがて絶望へと変わっていった。何もなかったのだ。街を捨てる時に住人たちが運び去ったのか、また盗人が持ち去ったのか、それとも砂がすべてを喰らってしまったのか……。
何処が家の中で、何処からが外だったのかも判らない場所すらあった。
板の林をぬって、ただ黙々と歩く。
このままの状態が続いたら、自分たちの目的さえも忘れて、ひたすらに歩を進め、いつか力尽きて倒れて、砂に喰われてしまうのかもしれない——そう思えるほど、辺りは静かで、そして何もなかった。
——何年か、何十年かすると、キルニアの村も……。
厭な想像がアモンの頭に浮かび、慌てて首を振った。
シアンが足を止めた。
比較的大きな建物があったからだ。
石造りの建物である。
見れば、似たようなものが、付近に幾つか確認できた。位置からいって、街の中心とも思える場所だった。
ひと目で建物と識別が可能なものは、これが初めてである。砂の猛威により、ほとんどが原形をとどめていないからであった。
数少ない石造りのそれですら、朽ち果てているほどだ。木造の家が、当時の姿を維持できようはずもない。
シアンの濡れた瞳が薄くなった。
そこには、何者かの手による破壊の形跡もあったのだ。
石壁に残された刀傷、ひっかいたような痕、大いなる力で穿たれた穴、雷を模した罅……。
べっとりと染みついた黒い斑紋は、血によるものだろうか。
「こんなところで野営するなんて、気分悪いわね」グレイが言った。
「仕方ねえだろう。まさか砂漠の真ん中で野営するわけには——」
「他の建物を見てからでも遅くはないわ」
反論するグレイは、同意を求めるようにシアンの顔を見た。
女狩人は、視線を壁に固定したまま、無言で頷いた。
「俺は別に何処でも構わんがな」
そう言いながら、イシャは外に出た。
すでに陽は傾き、いくらもしないで砂丘に没するであろう。空は青から蒼へと変わり、地平に近いところは赤味を帯びて燃えさかっていた。また、その中間に位置する白んだ空間は、黒く濁った雲を浮きあがらせている。
この世から一切の色彩が抜き取られてしまう刻が、間もなく訪れるであろう。
次なる石造りの建物は、すぐ近くであった。
一行は、赤毛の戦士を先頭に、中へと入り込んだ。
室内は薄暗かった。
「これなら文句ないわ」
視線を巡らせていたグレイが言った。
「決まりだな？」
「そうね」
イシャの言葉に、シアンは答え、背負っていた荷物を下ろした。
「俺とアモンは、もう少し外を見てくる。火を熾して待っていてくれ」
「判ったわ。気をつけて——」
「おう。アモン、行くぞ」
——色を失い、どんどん透きとおっていく砂の街。
アモンは、黒く染まりゆく世界が、これほどまでに不気味なものであると初めて知った。見えないことが、逆に己の想像力を掻き立てるのだ。
物音すら発しない〝死に切れざる者〟が、暗がりの奥から這い出てくるのではないかという不安を感じ、アモンは振り返った。
しかしそこは何もなく、横たわる滑らかな砂に、闇がのしかかるようにして広がっているだけだった。
死に切れざる者——。
アンデッドと呼ばれる者どもである。
イラジアの地にも、この恐ろしき怪物の伝説が語り継がれていた。
大昔、黒き魔術により眠りを妨げられた死体の群れが、真実の都を襲った。音もなく忍び寄る亡者に、都はあやうく全滅の憂き目を見るところだったという。以来、どの都も僧院を建築し、還魂に唯一対抗できる術を持った僧徒を殊遇することとなった。
そして、不死族を統べるヴァンパイアがいる。女性の血を飲むことで永遠の時を生きながらえた妖魔である。血の代償に想像を絶する快楽が与えられるため、自ら望んで下僕となる者もいたとか……。
老いることも死ぬこともない妖魔を殺すことは不可能である。このため、浄化の呪詛と解呪の怨詛により、辛うじて〝魂の寺院〟に封印しただけだ。生ける死者を葬る、新たな上級呪術が考案されるまで眠らせておくしかないのであった——。
蘇人の存在が認められなかったことに満足したアモンは、前方へと向き直った。
が、代わりにイシャが立ち止まった。
「アモン、気をつけろ」
「え？」
「足跡だ」
イシャの指さした先には、穿ちを抱いた砂の肌が、昏黒に伏していた。
その傷は、ふたりの前を横切るようにして続く、闇と闇とを繋ぐ鎖を想わせた。



砂漠が魔法を喰らいつ

「近くにいるぜ」
赤毛の戦士は低く言った。
自己再生の能力を備えた金色の肉体に、永く足跡が残っているわけがない。つまり足跡は、かなり新しいものである――イシャは、そう考えているのだ。
「僕には、人間の足跡に見えますが……」
「たぶん、そうだろうな」
イシャはアモンの顔を見て、にやりと笑った。「追うか？」
アモンは迷った。
魔物の刻、死せる地を徘徊する人間が存在するならば、ぜひ見てみたかったのだ。それが仮に妖魔であったとしても。
しかし――。
暗くて危険だ――そう言おうとアモンが思った時、周囲の闇が燐光を放った。雲を追い払い、月が現れたのである。
傍らの少年が黙っているのを見て、イシャが言った。
「冗談だ。いくら俺だって、そんな無謀なことはしねえさ」
アモンは安心したような、がっかりしたような複雑な気持ちで頷いた。
ふたりは自分たちの残した足跡を辿り、引き返しはじめた。

「暗いですね」
シアンとグレイがいるはずの建物から明りが洩れていないことに気がついたアモンは、脇を歩く男に問いかけた。
「待っていろと言ったはずなんだが」
イシャは舌打ちして言った。「何処に行きやがったんだ？」
「まさか、足跡の主に……」
「笑わせるなよ。シアンやグレイの狩りを見たことがないから言える――」
室内に足を踏み入れたイシャは、そこで言葉を切った。暗がりの中に、ふたりの女性が立っていたからだ。
「ど、どうしたんだよ、火も焚かずに」
驚いたイシャは、ようやく言った。
「グレイが……魔法が使えなくなってしまったわ」
戸口から洩れる月明りを求めるように、闇から抜け出したシアンが言った。「――だから火も熾せないのよ」
沈黙――。
「どうして？」
イシャの言葉に、立ち尽くす女魔法使いは身体を小刻みに震わせた。
「判らないわ――」
「判らないって……呪文を忘れちまったわけじゃねえだろ」
「呪文は覚えているわ……精霊の“名前”だって……。でも、だめなのよ」
再び沈黙。
「精霊の応えなく魔法は使えないわ」
「大喰らいが原因ではないんですか？」
アモンである。「大喰らいが、魔法の源を喰ってしまうとか……」
「そんなことがあるのか？」
「ない、とは言い切れないわね」
考えながら、グレイは言う。「魔法とは、マティリアーナを大地から抽出して精霊に与えること。つまり、そのマティリアーナが有限のものだとしたら――」
「この砂漠自体が、大規模の魔法だということかしら」
「ええ。マティリアーナなしに精霊は応えてくれない」
グレイは頷いた。
「砂漠を止めないと、魔法は消滅するわ」
「おい、冗談だろ？　魔法が無くなっちまったら……」
「あたしは失業ってわけ――」
暗闇の中、グレイは微笑んだようであった。
「魔法の使えない魔法使いなど、何の役にも立たないわ。キルニアの村に居られるのも、あとわずかね」
「グレイ――」
アモンは、いたたまれなくなって声をかけた。自分も数日前までは似たような境遇にいたので、彼女の辛さが痛いほど判るのだ。
女魔法使いは、暗がりから抜け出して三人の前に現れた。
だが、蒼い月明りに照らされた美しい顔は、悲しみを浮かべてはおらず、むしろ晴れやかでさえあった。
「アモン――あんたが心配することはないわ。これは、あたしの問題なんだから」
「でも……」
「ありがとう」
グレイは笑った。「――なんていうのは似合わないわね」
「それだけ元気なら大丈夫だな。まあ、今までの功績を考えても、いきなり追放なんてことはあるまい」
「静かに。誰か居るわ」
ふいに、シアンが鋭く言った。
四人の身体に緊張が走る。
剣こそ抜きはしなかったが、何があっても対処できるよう、わずかに腰を落とした。
「イシャ、まさか先刻の――」
「おう」イシャはアモンに低く応え、シアンに目を向けた。「先刻、足跡を見つけたんだ。たぶん、人間のものなんだろうが――」
「新しい足跡？」
「ああ、そうだ」
聴いて、シアンは剣に手を伸ばした。
女狩人の艶やかな瞳が、つうと細くなり、それに合わせるかのように、音もなく剣を抜きはじめる。
刀身を、ゆっくりと月光が渡っていった。
シアンは目でイシャに合図を送る。
頷いた赤毛の男が、急に動いた。
この巨体が、と思うほどのすばやさであった。外に飛び出しながら、青い眼は一瞬にして周囲を見てとる。
足が力強く砂を捕らえた時、イシャのごつい剣が抜き放たれた。
その切っ先は、月下に固まるようにしてたたずむ三体の影に向けられていた。
「何者だ？」
イシャが吠えた。
影は答えず、そして動かなかった。いや、動けなかったのかもしれない。震えているとも見える。



イシャに続いて、三人が砂上に立った。

シアンはイシャの右横に並び、その後ろでは、丸腰のグレイを庇うようにしてアモンが長剣を構えていた。

「何者だ？」

もう一度、イシャが訊いた。

蒼光を浴びる三つの影は、明らかに人間であった。三人ともが三十を越えているであろう顔だちである。武装はしていない。

「我々は、モルディアの商人だ」

一番背の高い男が言った。

「モルディアの？」

シアンが問い返す。

まだ剣を収めておらず、切っ先は男に向けられている。

長身の男が頷いた。

「そうだ。我らは、沈黙の都に行く途中でここを通りかかった」

「モルディアは、去年の夏に火斑病で滅びたのでは？」

「ああ、その通りだ。それ以来、彷徨う隊商となった。だが、モルディアの商人であることに違いはない」

「いい加減、その剣を収めてくれないか？」

その左にいる、髭の男が言った。「そちらが剣を抜かないなら、我々も戦わずに済むというもの」

イシャは、むうと唸り、少し考えてから剣を収めた。シアンとアモンも倣う。

と、それを見た三人目の商人が、不快な笑いを洩らした。

「そうさ、あんたらが剣を抜かなけりゃ、何もしねえ。俺たちはな」

矮小な男であった。アモンよりも、ひとまわりほど小さい。蓬髪から覗くぎらぎらと光る眼が、シアンの身体の上を這い回った。

「先刻、向こうで歩き回っていたのは——」

イシャは、長身の商人に訊いた。

が、その男が口を開くよりも早く、小男が言う。

「な、俺の言った通りだろ」

自分の右に立つ、イシャが話しかけた男を見上げている。唇を閉じてもなお、喉をせわしなく上下させて笑い声を洩らす。

「ゾム、荷物を取りに行け」

長身は怒りを込めた口調で、矮小な男——ゾムに命じた。

ゾムは、びくっと小さな体を震わせ、

「わ、判ったよ、兄貴……」

と言って、すばやく奥の闇に消えた。

あとに、キルニアの四人と、ふたりの商人とが残った。

「荷物？」と、イシャが眉をひそめた。

「——商売道具だ。我々は商人だと言ったはずだが」

「それなら——何故、大喰らいを歩く？　砂

幻のランツェ
謎の商人



漠を避けたほうが、商売もしやすいだろう」

だが、商人たちはそれには答えず、ただ薄く笑っただけであった。

突然、闇から音が流れ出た。

二種類の音が混ざり合い、立ち尽くす彼らの耳に届いてくる。

ひとつは、ゾムの喉から絞り出される不快な笑いだった。垢にまみれた喉が上下することで造られる、残虐と陰湿の飛沫が唇から洩れているのであった。

——そして、もうひとつ。

それは、悲鳴のように思える音だった。

泣き声とも聞こえる。

アモンは思った。

〝嘆きの精霊〟のようだ、と——

バンシーと呼ばれるそれは、女の精霊である。その存在の理由も知れず、その住処さえも知れぬ。

何処からともなく彼女の泣き声が聞こえてきたら、近くに死人が出ると言う。人の死を予知し、親族に代わって弔い泣きをするのだ。

不吉であるとして忌み嫌う部族もあるが、心優しい精霊と感じている者もまた存在する。

——誰かが死ぬ？

アモンは不安になり、仲間を見た。

イシャとシアンは、背しか見えない。

振り返ると、険しいグレイの顔があった。

グレイはそれに気づき、微かに頷いた。

あたしは大丈夫——そういう意味だと感じたアモンは、視線を再び前方に転じた。

ゾムが歩いてくるのが見えた。

先に見たよりも、小さく思える。

が、その理由はすぐに判った。何かを引っ張っているのだ。

ゾムの胸の少し下、左右に伸びる棒があった。それを握り、前傾した姿勢で、ゆっくりと歩く。悲鳴にも似た音は、彼の背後から生じた軋みである。

荷車であった。

イシャなら片手でも引けるような、人間がひとり乗れるぐらいの小さいものだが、この小男にしてみれば、たいそうな大きさなのであろう。

荷車は、商人たちの左から回り込むようにして、彼らとキルニアの四人の間で止まった。

「私たちを相手に何を」

シアンが訊いた。「探索に金を持ち歩くとでも思っているのかしら？」

「支払いが金だとは限らない」

髭の男が言った。

「くくく……そうさ、そうだよ」

ゾムは荷台を覆った麻布を取り、

「物々交換でも構わない——」

言って、再び、赤毛の男の横に立つ美しい女狩人の身体を舐めるようにして見た。

ぞっとする視線であった。

「まさか、人間と物と交換しよう、なんて言うんじゃねえだろうな」

イシャは重い声で訊いた。

「そうは言わない」

長身が短く否定する。

だが男の眼は、それでも構わない——とでも言っているように妖しく光った。

「とりあえず見せてもらおうか」

イシャが荷車に近づいた。

剣が何本もあった。

薄汚れている。幾多の戦いを経て、土に呑まれ、血を飲んだものである。幾つの生命を救い、また奪ってきたのだろうか——。

楯や皮鎧もあった。が、同様に汚れている。

他には——。イシャは、狭い荷台を隈なく捜したが何もなかった。

シアンも、いつの間にか彼の横からそれらを見ており、

「これを買う人間がいるとでも？」

と、三人の商人に冷たく訊く。

だが、長身の男が「さて、どうだろうか」と言うだけで、あとは不気味な笑いを浮かべるのだった。

「一体、俺たちに何の用だ」

イシャの眼が鋭くなった。「ここで出会ったのは偶然ではあるまい」

「くくく……、俺たちの売り物が気に入らな

の果実のたくらみとは……。

DRAGON LORE

いか——キルニアの狩人……」

ゾムの言葉で、四人に何か見えないものが張りつめた。大気が緊張していると言ってもいいぐらいである。

「名乗った覚えはないぜ」

イシャは剣に手をかけて、ゾムを睨んだ。

「やはり、そうでしたか——」

矮小の代わりに、長身の男が応えた。言葉遣いが急に丁寧になっている。

「我々は、あなた方を待っていたのです」

「砂漠でか？」

「ええ、色々と事情がありまして……」

「で、何の用だ」

いつでも剣が抜ける態勢のまま、イシャは短く訊いた。

「買ってもらいたいものがあります」

そう言うと長身は、腰に下げた袋から握り拳ほどの大きさのものを取り出した。

「こ、これは？」イシャが唸った。

それは橙色の瓊瑰のようであった。

磨きぬかれた宝珠を想わせる滑らかな表面は、滴り落ちる月明りに濡れ、妖しい光を放った。見ていると吸い込まれそうになるほどの美しい水晶玉である。

「——ランツェの果実！」

グレイが叫んだ。

ランツェの果実——それは、古えの時代、イラジア島を支配していた巨神族が食していたと伝えられる幻の果実である。

これは大樹ヴァルハラに生り、食べた者に大いなる精神力を宿すと言われている。

しかし巨神族は滅び、大樹が砂を吐き出しはじめた時から、ヴァルハラは己を花で飾ることをやめ、従って、二度と実をつけることもなくなった。

人間の手元に残った数少ない果実は、腐敗を防ぐ魔法をかけられ、大切に保存された。

ある部族では〝栄華の象徴〟とされているとか——。

「これを売ると？　いくらで？」

「グレイ……」

いつの間にか横に並んだ女魔法使いをたしなめるようにシアンが囁いた。

「でも、これがあれば魔法が——」

美しい女狩人が黙してしまったのをみると、グレイは長身の商人に向き直った。

「いくらで売ってくれるの？」

「金はいらない」

長身が唇を奇妙に歪めた。「代わりに、あなたたちの力を借りたい」

「何を狩れと？」

こういった取り引きが嫌いなイシャであったが、グレイのことを考えると仕方がなかった。「グリフィンか、ユニコーンか、それとも——竜か？」

聴いて、ゾムの喉から掠れた笑いが流れた。

それを手で制すと、今度は髭の男が言った。

「バラン・ディスカートを——」

「バラン？　〝狩竜の一族〟の族長じゃねえかよ」

「くくく……。そうさ、そうだよ」

「狩りを生業とする一族よ。まさか〝人間〟が狩れないわけあるまい」

部屋の中で、ふたりの男が向かい合って座っていた。

薄暗い部屋である。

明りは、窓から洩れる蒼い月光のみであった。

黒い影として浮かび上がるふたりは、先ほどから杯を口に運んでいる。

小さな杯だ。それを持つ男たちがかなり大柄なためか、実際の大きさよりもさらに小さく見える。

「どうだ、サイン。旨い酒だろう」

「うむ」

右の男は、杯を干してから頷いた。「初めて呑む酒のように感じるが？」

「〝竜の酒〟だそうだ」

言いながら、サインと呼んだ男の杯を再び満たす。「ラシアという〝狩竜の一族〟の男が儂のところに来た。これが土産だと」

「ほう、何用で」今度は、サインが目の前の男に酌をする。

「三日後、竜に関する情報を交したいとのことだ」

「ならば、アモンたちが戻ってきてからの方がいいのでは」

「儂も、そう言ったのだがな、奴らは急いでいるらしい」

「急ぐとは？」サインは杯を置き、身を乗り出すようにして訊いた。

「奴らも先日の竜を見たのだろう」

「——」

「判らんか？　ラシアが、ぽつりと洩らしたのだ。少女を捜している、と——」

「少女……まさか、ヴィジルを？」

キルニアの族長・キースはそれに答えず、ぐいと酒を煽った。

「蒼い竜と、ヴィジル・ベルゥ——」

アモンの父、サインは唸った。

「そう、お前が想像した通り、やはり彼女と竜は繋がりがあるのだ」

サインは無言であった。次なるキースの言葉を待っているようだ。

「彼女は、追われていたと言っていたな」

「それが〝狩竜の一族〟……」

「そう考えるのが自然だろう」

キースが言ったのを最後に、ふたりの沈黙は永く続いた。

（次号へつづく）

あとがき

手塚だよ。

（だんだん馴々しくなってきた！）

「最後の竜～」の四回目です。

ここまでで物語のちょうど半分（全８回を予定してるのです）。盛り上げようと努力していますが、どうでしょう？　盛り上がってますか？

えっ、ダメ？　それは困った（苦笑）。

さて、物語は、次回より急展開。狩竜の一族を交えていく予定です。

アンケート葉書に○をつけてくださるみなさん、ありがとう。うれしいなぁ。

そこに感想とかも書いてもらえると、もっとうれしいなぁ。

イラストを送ってくれた人も（ひとりだけど）いました。ありがとね。

それでは、この辺で。

また一行余った。

弱ったな。

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.30

ダイナマイト・キッドが戻って来たことは、確かに嬉しい。けど、初代タイガーとの試合の印象が強すぎて、今のキッドを見ていると悲しくなってしまう。ニューヨークで、かなりムリしたみたいだしなぁ。こーなると、ブルー・ブレイザーことオーエン・ハートが心配になってしまう。やっぱりオーエンには、山田や馳がよく似合う…。

ワンダーモモ

文／北枕"くりぃみー"獲



■ナムコ
■4月上旬発売
■価格未定
■Hu-CARD

ミンキーもよいけど、ワンダーも素敵！

最近、複雑なＡＣＧが多過ぎるとお嘆きの貴兄。ワンダーモモをご紹介しましょ。余計なことを考える必要はない。いわゆるマップもない。単純明解、敵をビシバシやっつければＯＫ！　ただ、それだけなのさっ。

それでっと。モモはかあいー！　これは、重要なポイントだ。ダメージくらって転倒するとこだってかあいーし、泣いてるとこもいい。もちろんジャンプやキックは言わずもがな。思わず、わざとやられたりして…。

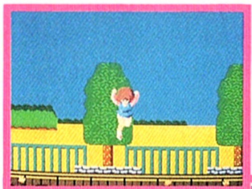
♥ナムコシアターの幕が上がるの

モモは地球の裏側、パラレル宇宙の惑星ロリコットの女の子。ひょんなことからワープ能力を身につけ、地球にやってきたんだ。惑星ロリコットでは平凡で目立たない、ごくごくふつーの女の子だったモモ。ところが、地球では大人気♡　あっとゆー間にアイドルの仲間入り！　おまけに短い時間なら、ワンダーパワーで"すーぱーがーる"に変身しちゃうのだ。ますます人気は急上昇、追っかけの親衛隊までできちゃった!!　好奇心いっぱいのモモ、惑星ロリコットと地球を行ったり来たり、めいっぱい青春しているのでした。

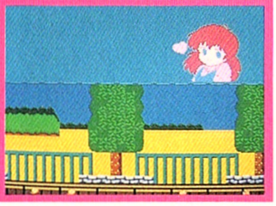
とゆー設定で始まるこのゲーム、舞台はナムコシアターってゆー劇場なんだ。はたして、モモはホントに異星人なのか、ただの役者さんなのか、そこら辺は定かではない…。のだけれども。まぁ、かあいーから、いいか。



◀ゲームが始まる前。かあいー声で、吠えるモモ、であります



◀モモ、登場!!　うーん、出方もよいのぉ、うんうん



▶幕が上がり、公演開始だ。緞帳のモモが、また、かあいーの♡



▶さあ、ゲームスタート！　パワーを貯めろ

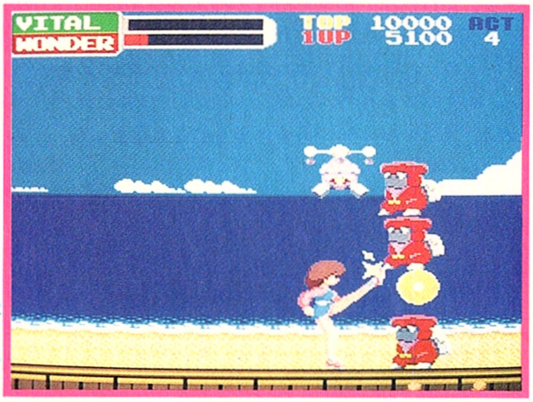
♥ワルデモン！ ゆっるせない!!

モモが楽しく青春してる頃、宇宙からの魔の手が地球に伸びてきた。異次元怪人軍団ワルデモンだ！　地球に危機が迫る。モモはワンダーモモに変身し、たった一人で、地球の平和のために戦うのだ!!　がんばれ、モモ！　負けるな、モモ!!　地球の命運は、キミの双肩にかかっているのだっ!!

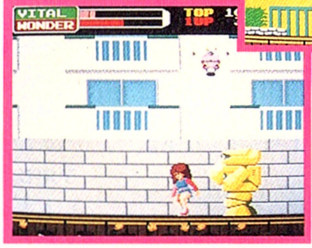
とゆーワケで、モモは全12幕の舞台を務めなくてはならない。各幕のボスを倒せば、ステージクリア。ワルデモンの大ボス、モズーを倒す日まで、モモの戦いは続くのだ！



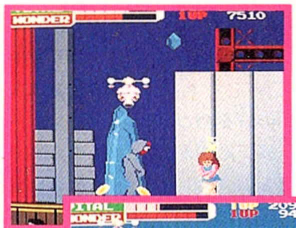
▼とっても重そーなジャグロック。岩石弾連続撃ちで、モモをいじめる悪いヤツ！



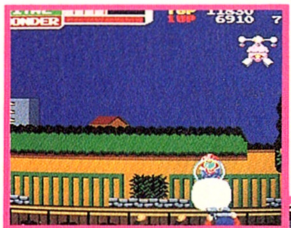
▶せっかく海まで来てたのに戦いなんて、モモ、かわいそ。クロコダルマに八つ当り!?



▲カニ怪人クラブフェンサー出現！　ハサミ攻撃に注意だっ！



◀おおっと、ザコ軍団の乱入だぁっ!!



◀フォーカス小僧に注意！　動けなくなるぞ



◀モモVSアマゾーナ。女の戦いはシビアだっ



▲それにしても、モモのキックはきれいに足が伸びている。ヒザが曲がったままでは、与えるダメージが小さいんだよね



▶キャノンボッターにはさまれた！　ピンチ!!



▶これがワンダータイフーン。ぺ・ん・り♡



▶敵キャラのやられ方にも注目。ゆ・に・ー・く

♥教えてあげる、モモの秘密…



◀モモは、ふつーの女の子。けど、なぜか、地球ではスーパーパワーを発揮できるのだ

それでは、モモの秘密をバラしてしまいましょーね。まずは、ご本人の自己紹介からどーぞ♡

「初めまして…じゃない人もいるのかな？　私がウワサのモモでぇす！　得意技はモモジャンプにモモキック!!　変身したら、ワンダーリングやワンダータイフーンも使えるんだよ。ワルデモンなんかに、負けないモン。

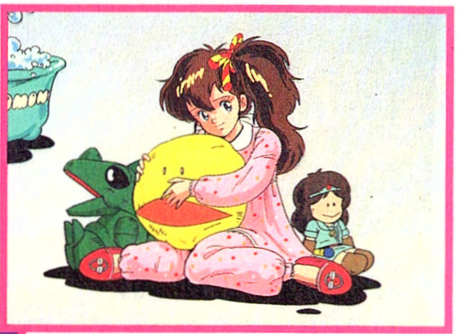
好きな食べ物はねぇ、フルーツ。さくらんぼ大好き♡　お花はねぇ、桜草かな。勿忘草も素敵よねぇ。えっと、色はね、ミルク色がいいなぁ。えっ、星座？　牡牛座だよ。血液型はO型。モモって、けっこうガンコなんだよ♡　えぇーっ!?

さいずぅー!!　もー、やぁーねぇ…。ひ・み・つ、だよぉーだ♡　これからも、よ・ろ・し・く、ね!!」

どーも、モモちゃんでした。本人は秘密って言ってるけど、このページの写真をよっく見れば、サイズだってバッチリ分かっちゃうんだからね！

▼一つの戦いが終った。束の間の平和。モモ、今はゆっくりお休み…。なんてね





▲特別公開!!　パジャマのモモ♡　ぬいぐるみがご愛敬



▲あ～あ、秘密のボディサイズが、バレちゃったね



◀おー、モモのジョークだ。うーん、75点をあげよう

♥魅せてあげるね♡ 華麗なるモモ・アクション！

それじゃ、ここでモモのアクションを、たっぷり見てもらおーか。ねぇ、いーっしょ♡　かあいーっしょ♡

モモは9種類のキックが使えるんだ。変身するとキックの威力が2倍になるし、ジャンプ力・防御力もアップ。変身後はザコの弾が当たっても、ノーダメージなんだ。ワンダーリングは4倍の威力があるしね。ただ、変身するためには、ザコ敵をやっつけて、ワンダーパワーを貯めなきゃいけないんだよね。変身している間、ワンダーパワーはどんどん減っていき、0になると、変身が解けちゃうから、パワーはしっかり集めよう。

Bカプセルを取ると使える、ワンダータイフーンも、なかなかハデで見てて楽しいよ。

さて、何回も書いたけど、モモはかあいー。とっても元気印の女の子だ。元気なモモを見ているだけで、元気があふれ出てくるぞ!!



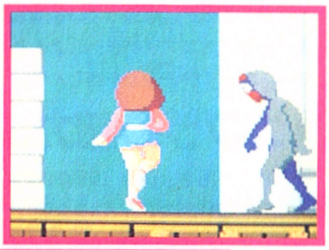
▲クリスタルタワーってば、ザコのくせに、カタいんだもんなぁ。2発、蹴りを入れなきゃ、破壊できないんだもんなぁ

▼ダメージを受けちゃったモモ…。うーん、なんとゆーか…、かあいそーだけど…、やっぱりかあいーなぁ…

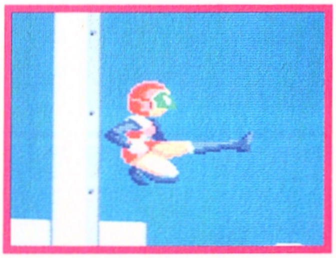




▲おおっ、まるでブラジルの格闘技カポエラのよーな攻撃だっ!!　シャモアンのヤツ、なかなかの使い手らしい。が、我らがモモの敵ではないのだ



▶珍しいモモの後ろ姿。スニーカーのウラが見られるのは、この時だけ!?



▲ジャンプトウキックは、空中でモモの制御ができる。使いこなせないと、苦労するぞ



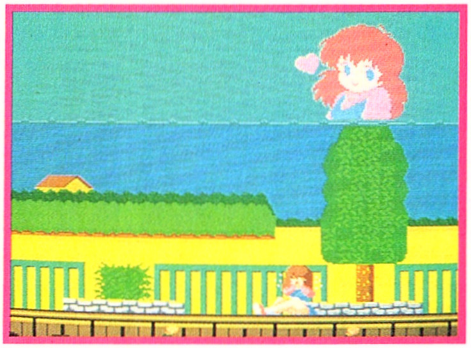
▶サイクロンに、ぶつかっちゃった！　落ち方もかあいーねぇ、ねへねへ



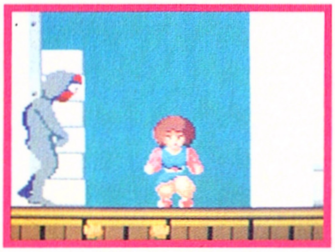
◀いつもいつも、フォーカス小僧にやられる、モモじゃないのだ



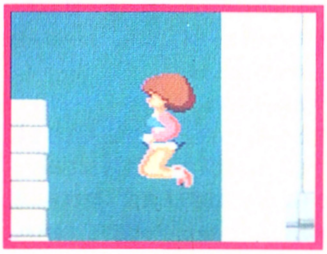
◀そりゃあね、ミニスカートで蹴りまくったり、飛び回ったりしてりゃ、こーなるよねぇ…



▶バイタリティがなくなるとゲームオーバー。うーむ、泣く姿も、なかなか…。おっと、フリーコンティニューだから安心だよ



▶なぜか、アブないしゃがみモモ。でも、この体勢からのダブルローキックは、使えるワザだ



▶今度は横向き♡　ま、これも地球の平和のためだもんね。モモには、ガマンしてもらお！

コブラ〜黒龍王の伝説〜

文　北枕獲



■ハドソン
■近日発売予定
■¥5980
■CD-ROM

コイツのことは、AVAVGと呼びたい

コミック界には、メジャーな宇宙海賊が２人いる。そう、ハーロックとコブラだ。沈着冷静なハーロック、一見ちゃらんぽらんなコブラ。両極の二人だけど、信じるもののために戦う姿勢は共通してるよね。

この一方の雄、コブラがＡＶＧで登場だ。しかも、ロム^{2}の機能を生かして、だ。ＡＶＡＶＧの、最初のＡＶは〝オーディオ＆ヴィジュアル〟って意味なんだよ。アメコミ風の寺沢武一の世界が堪能できるぞ！

その男、コブラ!!

コブラは海賊だ。といっても、あくどく商売をしている〝海賊ギルド〟とは違う正統派の海賊で、ギルドとは敵対してるんだよね。ま、そこら辺の詳しい話は原作を見てもらうことにして。

ルパンⅢ世やクリント・イーストウッドでおなじみの、山田康雄がコブラの声を当ててるんだけど、ぴったりハマッてるし、もう、最高!!

コブラと言えばサイコガン。コイツはエネルギー波を曲折して撃てるってゆーとんでもない武器だ。それに、古典的なリボルバーも愛用してるよね。どっちも、大活躍してくれるぞ。

もう１つ、コブラといえば、アーマロイド・レディ（好きやぁ）、なんだけどねぇ。今回は、通信機のモニターで御尊顔を拝めるだけ…。寂しい…。



▲左腕にサイコガンを持つ、不死身の男。それがコブラだ!!



▼葉巻にジッポ。シブい！　ハードボイルドが、よく似合う男だ、コブラは

そして、物語が始まる

そんじゃ、少しＢＧストーリーを。

宙域サルファ・トライアングルには、古代エルボ人が遺した〝星種子〟の繁殖場があり、輝く光の雲の美しさから、宇宙でも指折りの観光地になっていた。

観光宇宙船クイーン・ラブ号も、大勢の観光客でにぎわっていた。その観光客の中に、コブラの姿がある。海賊稼業で疲れた身体を休めるため…、ではない。実は艦内に展示されているレア・ゴールドの指輪（その価値は、なんと惑星１個分!!）を狙っているのだ。

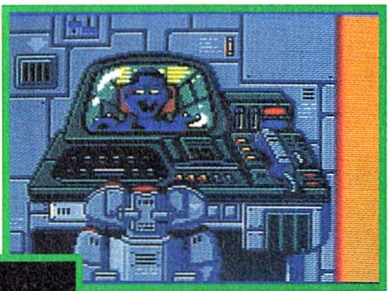
目的を遂げたコブラが脱出しようとした時、船外で宇宙遊泳を楽しんでいた〝セント・リブ・ハイスクール〟の生徒がゲイター（サルファ・トライアングルに棲む、宇宙空間の殺し屋）に襲われた！　船内の観光客達は、パニックに陥る。その時!!

と、ゆーのが第１部「クイーン・ラブ号」だ。このゲームは全７部で構成されていて、この後「ジゴル」「オルゼ」「ジャバ」「エルラソ」「神殿」「黒龍王との対決」と続くんだ。

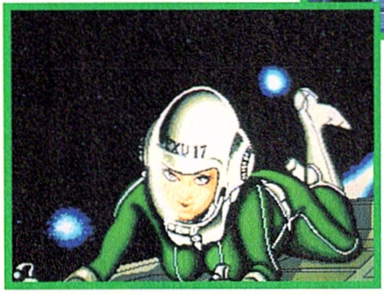
しかも、セーブ用のファイルが４つもある。４ヵ所でセーブして、グラフィックを楽しむもよし、４人でそれぞれゲームをしてもよし。うーん、親切。



▲サルファ・トライアングルの光の海。美しいねぇ



▶これが唯一のレディの登場シーン。寂しいよぉ



◀とっても、それっぽいアメコミ風おねーちゃん。よいねぇ



▲これが、今回の獲物。レア・ゴールド製の指輪

コブラの魅力、みょ〜な宇宙人！

それにしてもさ、原作（昭和52年連載開始）、映画（昭和57年7月3日公開）、テレビシリーズ（昭和57年10月7日放映開始）だろ。古い作品だよねぇ。なのに、今見ても、全然色あせてないもんね。

で、このコブラには、宇宙人の魅力ってのがある。たとえば路上、たとえば酒場、たとえば宇宙船のロビー、たとえばカジノ。おっかしな宇宙人が、ゴロゴロしてる。コイツらを見てるだけでも楽しーんだよね。そー言えば、『スターウォーズ』にも、こーゆー楽しみがあったっけ…。

とゆーワケで、コブラ・ワールドに欠かせない、みょ〜な宇宙人たちを紹介しよう。重要な情報を握ってるヤツから、単なる通行人まで、無作為に選んだ12人だ。ゆっくり鑑賞しておくれ。

オバタリアン



いやぁ、どこにでもいるんだねぇ。ついに宇宙まで進出したってさ！

バーテン



ちょっと、彼の顔を見ながら、飲む気にはなれませんよねぇ。

ソムール人



なんか人づきあいが、悪そーだねぇ。でも、こーゆーヤツが重要…かな？

エスタ人



田舎から出てきたばかりのモボ（分からんだろーなぁ）ってフンイキね。

アシザー人



エラに水かき！　どーやら、ご先祖様はおさかなさんだったらしいね。

バーの客



なんてブキミなヤツだ。外見で判断しちゃダメとは分かってるんだけど…。

体を鍛える宇宙人



やっぱ、健康は大事だよ。最近、腰とヒザが痛く…。御身、大切に！

カジノのマネージャー



なんて、宇宙人っぽい顔をしているんだ！　嬉しくなっちゃうね。

ダック



ギャンブル好きの宇宙人。コブラでは、おなじみのワキ役だ。

ジェリー



酒好きの宇宙人（猫）？　こーゆーヤツには、1杯、おごってやるに限るのさ。

クイーン・ラブ号から指輪を盗め!

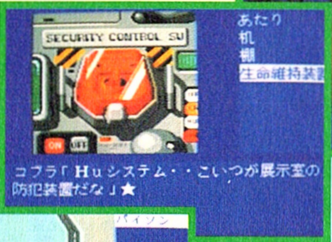
とゆーワケで、第1部の目的は、前に書いた通り。そのためには船内をうろついて、情報を集めなきゃね。移動できる場所は、展望室、バー、アスレチックルーム、展示室、エアロック、客用船室、クルー用船室などなどなど。なかなか広いんだ。マップは必需品だからね、横着しないで作ろうね。一生懸命、あちこちを歩き回れば、絶対目的は達成できるはずだよ。

ゲームをプレイしてると、思わず声が出ちゃう場面も多い。グラフィックがすごいんだよぉ。アニメの出来もいいし、BGM、効果音も臨場感たっぷり。ホント、浸れるゲームなんだぜ。



▲クイーン・ラブの艦長は女性、しかも、すこぶるつきの美人ときたもんだ! 見とれて、情報を聞き逃すなよ!!

▼防犯装置Hu・システムのスイッチ、見っけ♡
これで、レア・ゴールドの指輪に3歩ぐらいは近づいたんじゃないかな




▲とゆーワケで、第1部の目的は、見事に達成。でもね、第1部の目的なんてさ、ゲーム全体から見たら、微々たるもんなんだよねぇ







▶その通り! コイツに惹かれない男はいない!?



▲艦内通路を歩くコブラ。複雑じゃないけど、マップを作らないと、ちょっとツライ

▲コブラのパイソンは、44マグナムよりデカいんだぜ
◀こりゃ、いーもんが手に入ったね

まるで映画を観ているようだ

これは、クイーン・ラブ号の船内での、コブラと賞金稼ぎの対決シーンだ。カットが流れるように展開していき、実際に映画を観ているよーな気分にさせてくれる。実物を見れば、私がAVAVGと呼んだワケが、分かってもらえると思う。とにかく、一見の価値あり!











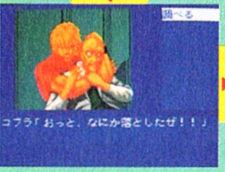














サルファ・トライアングルの捕鯨船

"その時!!"の続きだ。ゲイターの群が、突然、逃げ出し始めた。ジゴルが現れたのだ!。古代エルボ人がゲイター捕獲のために建造した、全長600kmの巨大捕鯨船、それがジゴルだ。クイーン・ラブ号は、コブラを乗せたまま、ジゴルに飲み込まれてしまう…。

これが、第2部のスタート。ジゴルの腹の中から、どーやって脱出するかってことだね。ジゴルの胃中世界スタマックスには、飲み込まれた人間30万人が、数ヵ所に町を作り生活をしているんだ。そして、いよいよ"黒龍王の伝説"が始まるのだ。いやぁ、とにかくラストはド迫力だからね。期待していいよ!



▲女の子に忍び寄る黒い影…。ゲイターの出現だ!!

▼なんて、グロいかっこうなんだろーね、ゲイターって。あー、やだやだ




▲船内は、パニック状態に!! それにしても、ゲイターって、デカい



▲生徒の危機に、生命をはる先生! よっ、教師の鏡!!


◀ずもももっと、ジゴル登場。巨大さが分かるでしょ


▶グラフィックがいいから、アクションも迫力だぜぃ!

▶ここはジゴルの腹の中。まずは外へ出なくては…





◀おおっと、ナタリー先生、何かが取り憑いたぞ!!

MEGA DRIVE CLUB
メガドライブクラブ
Vol.8

いよいよ「ファンタシースターII」の発売が近づいてまいりました。21日頃には出るとのことで、春休みの楽しみが増えたってところかな。メガドライブの春、本番だ。この先にも期待作がぞくぞくと待っているぜいっ。

ファンタシースターII ～還らざる時の終わりに～

文／ＣＢ成沢

もうこのページでは言わずもがなの「ファンタシースターII」。やる気になればここまでできる！　という見本のようなソフトだ。RPGファンならば必見ですよ、これは。AV面に関しては太鼓判を押しちゃうもんね。

■セガ
■3月21日発売
■￥8,800



今回は序盤戦のストーリーを中心に紹介していこう

事件の発端と最初の任務

これまではグラフィックやシステムを中心に紹介してきたよね。発売が近くなってきた今回と次回ではストーリー面を主に紹介していくことにする。とはいっても前半戦だけだが。



▲自分を救ってくれたユーシスに寄せるネイの心。二人で運命を切り開いていくのだ

モタビア州政府のエージェントとして働くユーシスはある日重要な任務を命じられた。バイオシステムへ行き、システムレコーダーを取ってくること——。かつては荒涼とした砂漠だったモタビア星を緑あふれる土地へと改良したバイオシステム。しかし、何らかの原因によってコンピュータが暴走し、悪性生物（バイオモンスター）がはびこる悪夢の星と変わってしまったのだ。システムレコーダーにはその原因が記されているに違いない——。

ユーシスは命令を受け、家へ戻った。旅の仕度をしているユーシスを見つめる少女、ネイがいた。バイオモンスターと人間の混血である彼女は７ヵ月前に殺されかかっているところをユーシスに引き取られ、妹として育てられたのだ。ネイは言った。私も連れていってくれと。危険な目に合わせる訳にはいかない、とユーシス。だが、ネイの熱意の前にユーシスは連れていくことを決心した。こうして二人の冒険が始まったのだ！　いかなる苦難が二人を待ちうけているのだろうか。





◀総督の命令を受けるまでの行動はすべてオートになっている



▲さあ出発だ。まずは街の人に話しを聞こう。それにしてもネイはカワイイよね

パセオの街

パセオの街の人々に話を聞いてみる。切迫した様子はなく、のどかな雰囲気さえ漂っている。気になる情報が２つ。北の橋にいるダラムという男は出会った人を脅迫し、お金を巻き上げているらしい。もうひとつはバイオシステムの位置だ。そこで働いていた人によるとバイオシステムは湖の西にあるということだ。両方ともおいおい行ってみよう。





◀ダラムの名はおぼえておこう



▼バイオシステムは湖の西にあるらしいが……

街の機能も把握すべきことだ。特に忘れちゃならないのがデータメモリーだ。セーブはこまめにするように！

一通り街を回ったら外へ出よう。敵との戦いが待っている。



▲パセオの街の最重要施設、データメモリー。ＲＰＧの常道として、こまめにセーブしておくことは絶対に必要。このゲームも例外ではない

ライブラリで情報を得る

セントラルタワーにあるライブラリは、モタビア星に関するさまざまな情報の集積地である。右にある５つの情報はスタート直後から聞くことができる重要なライブラリ情報である。必ずチェックしておこう。マザーブレインに関する記述など、ゲームの核心じゃないかって気がするものね。また、状況が大きく変わった時もぜひここへ。

モタビアの歴史



かつては荒れ果てた砂漠の星だったが、マザーブレインの緻密な計画により緑豊かな星になった

バイオシステムとは



モタビア星の生物を品種改良したステムだが、２年前の事故により有害生物が発生、封鎖された

アメダスについて



モタビアの天気調節システム。雨に乏しいモタビアにはなくてはならないものである

ダムについて



湖から伸びる４つの河のそれぞれにあるダム。入るためには各ダムに合うカードが必要

マザーブレインとは



アルゴル星系を統括する巨大コンピュータだ。しかしその場所、製作者は不明である

町の外と戦闘

街の外は一面の緑。ところどころにドームファームがあり、水路が通っている。前作では砂漠と山しかなかった貧相な星だったことを思うと1000年の月日の長さを感じさせられる。

ノスタルジアにふけっている暇はない。敵が現れた。フェンサー、ポイズナーなどの弱い敵ばかりなので、よほどのことがない限り楽に勝てる。

パセオの北にある橋へ行くと男がひとりいた。だが彼は7ヵ月前ネイを殺そうとしたヤツだ。ひとまず引き返せ。



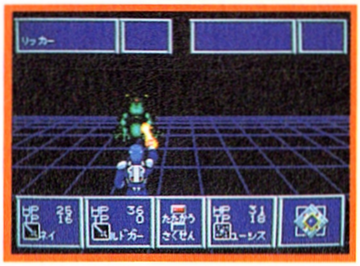
◀街の外を歩く。丸いのがドームファームだ



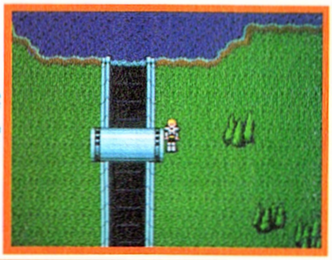
◀突如現れる敵の一団さほどは強くないが……



▶ネイの攻撃はひっかきだ。ミャウみたい



▼ユーシスのフォイエが炸裂だ！



▶ここが「北の橋」だ



◀このように、何も言葉をかわすことなく引き返してしまう

アリマーヤの街

パセオの東に位置する街、アリマーヤ。だが雰囲気はパセオと全く異なっている。至るところに破壊の跡が見られ、すさんでいるようなのだ。いったいどういうことなのか、街の人にたずねてみた。

「ならず者に襲われて、もう何も残っていないのです」

どうやら悪党どもがダイナマイトで街を度々襲撃してくるらしい。そしてアジトはアリマーヤの南東にあるシュレーンの建物の中にあるらしい。一度パセオに戻り、体勢を立て直してからアジトへ行ってみることにした。

テレポートサービスでパセオに戻り自宅へ行ってみると、見知らぬ男がドアの前に立っていた。男はルドガーと名乗るハンターだった。彼はバイオシステムの謎を追っているユーシスたちの噂を聞き、仲間に加えてほしいと思いやってきたのだ。二人より3人のほうが心強い。パーティに入れて出発だ。



▶一度行ったことがある街へはひとっ飛びのテレポート



▲ボロボロになったアリマーヤの街。人々の声も悲痛さが漂っている……



◀だからこの街には老人と子どもたちしかいないのね



▶子どもの言うことに間違いはない。次の目標が決まった



▼最初の仲間はルドガーだ。銃の扱いに長けたハンターで、体力型のキャラクター



▲自宅までやってくると、誰かがドアをノックしている。新しい仲間だ。大歓迎しちゃおう



▲ルドガーを加え再び旅立つパーティ。必ずセーブしておくことを忘れずに

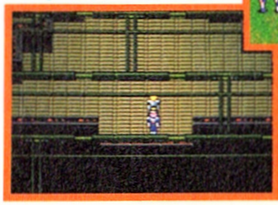
シュレーンの建物 —最初のダンジョン—

シュレーンの建物は複雑な迷宮になっているばかりでなく、地上より1ランク上のバイオモンスターがはびこっている。なんとか倒しながら進んでいくと、男の死体が目に入った。どうやらならず者の一味らしい。さらに進むとまたひとり。この男のポケットからは脅迫状と小さなカギが見つかった。

脅迫状には北の橋の男、ダラムに対し、娘のティムを誘拐したと書かれていた。



▶ここがシュレーンの建物だ。さあ中へ踏みこもう！



◀リアルな雰囲気のダンジョンだ



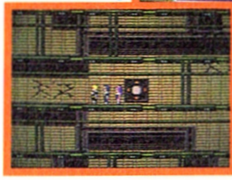
▶下の階に入ると強敵がいっぱい。心して戦おう



◀何だかよく分からないがとにかくぶちのめす!!



▶これはコンテナ。宝箱とは別の種類である。中身の差はどうかな？



◀これはシューター。階段である。矢印が外向きのは上り、内向きが下り用だ



▶探索しているとならず者の死体があった。悪党とはいえかわいそう



▶もうひとつの死体からは脅迫状が見つかった。この建物での目的なのだ

メガドライブクラブ 一押し情報

その後のサードパーティの動向は？

サードパーティのメーカー名は次号でほぼ確実に発表できそうだ！この原稿を書いているのは2月22日、この時点では具体的なことは不明だが、2月27、28日に正式発表がセガからあることが決定した。ずっと発表する発表するといい続けてきただけにようやく、と思うと一安心であります。よかったよかった。

ただ、やはりサードパーティのソフトが供給されはじめるのは早くとも夏以降になることは間違いないだろうといわれている。仕方ないけど。

さて、未確認業界スズメ的瑣末噂をいくつか。パソコン界の大手、NF社の“Y”というゲームが移植されるらしい。NF社から出るか、別のメーカーから出るかは不明。また、ファミコンの中堅メーカー、BT社もメガドライブ参入のウワサがある。ここはマスターシステムにも参入のウワサがあったんだよね。

次号、サードパーティの発表に合わせてこのコラムも拡大の予定だ！

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

家の近くに「トレボー美容室」という美容院があります。行こうと思っているのですが、名前が名前だけに少々こわい気もします。次回はトレボー美容室体験談を報告いたします。お楽しみに～～～。

(岡山県・中田富美子)

▶マハリトでパーマ一発。こわい～。

(ヒラ坊)

コンパイルらしいゲームとは……。ザナックやMSX2ゼビウスのようにできの良いゲームにはスタッフ・ロールをつけ、まちがってもセガ版R-タイプなどにはスタッフ・ロールをつけない所が発売メーカーに責任をおしつけているようで好きだ。ゴジラはデカいゴジラを動かす事が目的だったのだ。責めてはいけない。これからもガーディック外伝レベルのソフトをつくってもらいたい。

(香川県・堤清司・16歳)

▶ノーコメント(笑)

(ハルク)

ドラクエⅣをとりまく、かんきょうがいや!!

(岡山県・西田一亮・13歳)

▶ストレートな御意見。うるうる。

(ハルク)

8つの町、14けんの店をまわりやっとのことで手に入れた「テトリス」…。しかしわが家ではファミコンするのが1日30分ときまっているため、ゲームオーバーになる前に電源を切らなくてはならずはたしてエンディングを見ることが出来るのかなどと思ってしまいます。悲しい。

(杉並区・きょうこ・15歳)

▶いきなり9-5からはじめてもロシアの花火は見ることができますよ。あたし、これとってもうまいんだからー。

(マッキー)

田尻さんてかっこいいな。想像と大きく違ってた。この前、「大霊界」観にいって、けっこう勉強になった。「たんば」のFC版でないかな。あ、もうすぐ受験じゃないか。どうしよう。まいったな。そうして私ひとりは……。

(渋谷区・安孫子美穂・15歳)

▶美穂ちゃん今ごろどーしてんだろ。おーい。だいじょーぶかー。

(ヒラ坊)

広告ではなくちゃんと本誌のほうで小説書いて下さい。ベニー松山さん。

(兵庫県・小峠敦朗・15歳)

▶はい。はい。夏までにはなんとか御期待にそえるよう努力します。(予定)

(ベニー松山)

「光GENJIローラーパニック」うれしいなぁ。パートナーはぜったい諸星くんだっ！もー決めたもん。はやくほしい♡

(豊島区・くりすぴいな・13歳)

▶光GENJIと聞いてホタルしかおもいだせないのは私だけでしょうか。

(ハルク)

小説コンテストに続いて、作詞コンテストをやりませんか！ゲーム中に流れるBGMに詞をつけるのです。もちろんバグボーイみたいなふざけたやつじゃなくて本格的なもの。ちなみに僕は「R－タイプ」の6面の歌詩を考えています。できたら送りますんで、ヨロシク！

(兵庫県・下村浩士)

▶そーいえば昔、ボコスカウォーズの歌ってのがありました。あーいう誰でもうたえる歌がいいと思いまーす。

(マッキー)

「ウルティマ・聖者への道」が数ヶ月後に発売される。しかし、このウルティマを辞書でひいてみると ultimate という単語に出会う。その発音は「アルティメイト」だった。つまりウルティマはアルティマではないかってこと外国人は絶対「アルティマ」と読むはずです。

(東京都・禎吉七番)

▶そーいえば、ロード・ブリちゃんに会ったとき本人も「アーティマ」と発音してました。それよか、もっといい話おしえてあげよーか。実はこの聖者への道の小説版&コミック版の制作がひそかに進行中なのだ。(あ、これでもうひそかじゃねーか) それで、小説書いてんのが、だーれだと思う？パンパカパーン(古い) あのリンリン井上こと井上尚美様なのです。某社のゲーム・ブックの仕事もけっこうやってるみたいだけど、今回またまた必勝本に帰ってくるというわけなのよ。お楽しみに——。

(ハルク)

★突然ですが平成元年バレンタインデーの感謝の言葉をベニー松山くんとヒラ坊から語ってもらうコーナーでしゅ。

▶岩間幸子さん、久保田ゆかりさん他、バレンタインデーにチョコレートを送ってくれた方々、どうもありがとうございました。今この原稿を書くにあたっては、世良深雪さんからのシャーペンを使ってます。3月14日に何もお返しできないので、ここにお礼をば。しっかし残らず食べたせいか栄養のバランスがかたよっちゃったりなんかして、21歳にしてビタミン剤を常用してるんだよねー。ウィズⅡの仕事が終ったらしばらく田舎にでもこもって、健康的な仕事でもしようっと。

(ベニー松山)

▶同じく編集部にチョコを送ってくださった松川由美さん、大谷友美さん、他、大勢の読者の皆さん。どうもありがとう。ありがたくちょうだいしました。ひとりひとりのおウチにお礼の電話をかけたいところだけど、時節柄、そうもいかないので、この場でご挨拶。2月14日の編集部は皆さんのおかげで、いつもより暖かくて甘い空気が漂ってたみたいでした。今はもうその余韻にひたるだけ。あー楽しかった。

(ヒラ坊)

▶やだやだ。二人ともまじめになっちゃって。下心見え見えなんだから—。

(マッキー)

他誌が広告本と化した昨今、貴誌の存在は大変有り難いことだと思います。これからも「読める」雑誌づくりにはげんで下さい。コンピュータゲームは娯楽を通して社会を学ぶ新しい世代のための漫画のようなものであると思います。青少年のためにもよい本を……。

(練馬区・安田好孝・23歳)

▶ほーら。バカやってる場合じゃないでしょー。でも本当はヒラ坊もまじめで気のいい好青年なんですよー。がんばりますから期待しててねー。

(マッキー)

品川るみさんのイラストはなかなかゴーカイでよろしいと思う。

(京都市・ピラフマン2号・14歳)

▶本人もゴーカイだぞ。

(ヒラ坊)

レオはよかったなぁ……。富田勲氏の音楽とともにカンペキなひとつの世界をつくってた。一話でハインライン一冊分ぐらい感動したこともありました。

(船橋市・松川由美)

▶手塚治虫さんは偉大でした……。

(マッキー)

正直なところ「ドラクエⅣ」にはがっかりした。システムはほとんど「ソーサリアン」ではないか！(BEEP誌でファルコムの社長が「ウチの方が先だかんね!!」といっておった……) ななめ上の立体感のあるグラフィックったってパソコンRPGではちっともめずらしゅうないで。10人のキャラだって、多いのがいいんなら「ラストハルマゲドン」は12人だぞ!!だいたい、「Ⅲ」だってシナリオがホーカイしとるというのに(少なくともムジュン点を15ヶ所見つけた) 別のシリーズのほうが良かったんじゃないかねぇー。

(岡山県・片山健一)

▶でた問題発言！じゃまた。(編集部)



▲そーだそーだ。みそ何やってんだよー。早く帰ってこいよー

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

SUPER GOLD プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

読者プレゼント NO.1

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30SG)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60SG)なら2本、3枚(90SG)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもOKだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



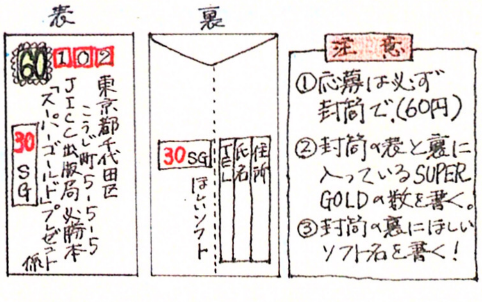
「アウトライブ下じき」(サン電子)

3名



応募方法

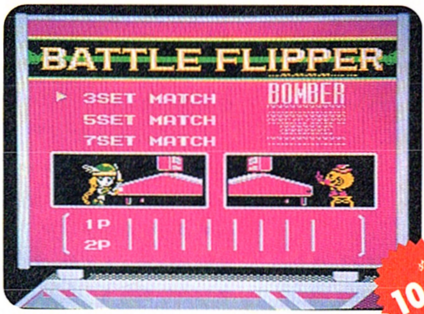
SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは3月17日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.10の予定です。



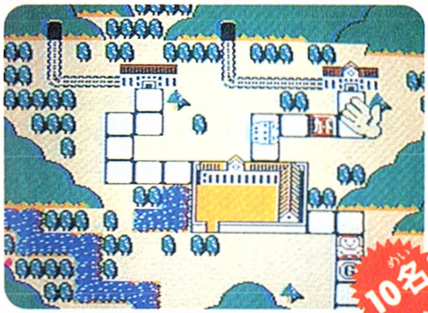


読者プレゼント NO.2 アンケート・ハガキプレゼント

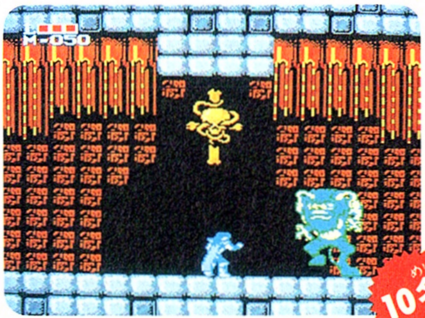
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



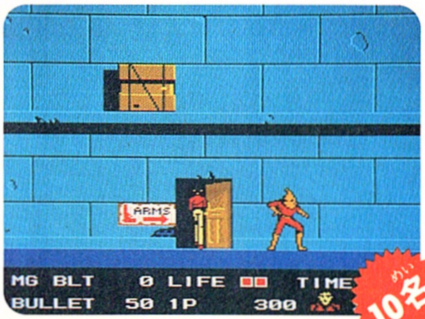
①ファミリーピンボール（ナムコ） 10名



②爆笑！人生劇場（タイトー） 10名



③ホーリー・ダイヴァー（アイレム） 10名



④ローリングサンダー（ナムコ） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、３月17日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.10のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.2 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・今野京子　青森県・田中勝秀　秋田県・室野真人　福島県・鈴木正久　新潟県・高橋秀行　千葉県・向田敬介　埼玉県・原健太郎　東京都・雨宮順司　神奈川県・佐藤春樹　長野県・渡辺博　静岡県・吉田宏　栃木県・野中文子　大阪府・小田尚行　愛媛県・末松隆　兵庫県・片岡圭介　福岡県・長尾純一　宮崎県・末見久義　山口県・田村修平　鹿児島県・石井達也　広島県・稲田京子　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・香月大介　青森県・岡野共彦　岩手県・円谷洋一　宮城県・大塚健二郎　秋田県・白島和美　山形県・江野沢智美　福島県・井草康一　茨城県・小野寺圭子　栃木県・外海英樹　群馬県・村上麻子　埼玉県・高島隆治　山口県・本田正道　京都府・奥山信二　兵庫県・小山洋子　沖縄県・佐久間克敏　広島県・五井雄一郎　山梨県・山本憲文　富山県・下村理恵　石川県・伊藤道子　岡山県・佐々本貴　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・三谷基良　青森県・大関樹人　愛知県・明石竜男　兵庫県・水野隆生　宮崎県・志賀智行　鳥取県・沢田洋正　長崎県・尾上桂子　大阪府・市原文恵　東京都・白鳥りえ　千葉県・柴山純一　富山県・中道新二　香川県・木下実　広島県・上原圭一　高知県・秋山弥　徳島県・大林正明　島根県・加納伸也　和歌山県・新上貴行　千葉県・小林英樹　長野県・北村裕一　宮崎県・野々宮順一　他20名

★シャンカラカセット

青森県・犬塚政行　千葉県・小島博之　東京都・早坂英利　静岡県・下村一広　京都府・船田康明

アンケート・ハガキ・プレゼント

①ハレーウォーズ

東京都・富岡利之　大阪府・山根哲平　福岡県・木村健司　神奈川県・竹之内共彦　富山県・福原明卓　群馬県・野月研児　新潟県・岡野学　岐阜県・柏崎つとむ　宮城県・丸谷隆邦　鹿児島県・小谷洋子

②ワールドグランプリ ポールトゥフィニッシュ

秋田県・水野太郎　兵庫県・上野桂大　大阪府・大野基宏　佐賀県・市村正　高知県・伊藤晃司　香川県・高島清二郎　千葉県・幅野貴明　神奈川県・釘丸昌宏　東京都・数坂勉　埼玉県・門田光二

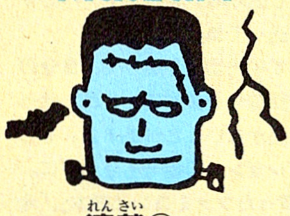
③里見八犬伝

北海道・石村大輔　青森県・生稲裕次　秋田県・田母神ひろ子　新潟県・武田拓人　富山県・大倉裕美子　東京都・甲州秀夫　埼玉県・新上勇介　大阪府・大門寺匡人　宮城県・小西和樹　福岡県・植田知美

④ZOIDS 2

徳島県・木元恥彦　兵庫県・大和田通　高知県・三原定彦　神奈川県・飯坂政行　山口県・黒沢慎悟　香川県・秋山淳　島根県・石丸圭祐　広島県・神野新一　愛媛県・声高志友　奈良県・久留宮昭彦

怪物博物館（とーとつにアニメ編）
THE MONSTER MUSEUM



連載③

サイコウユ鬼

by 北枕獲

春風にのってアイドル"ユ鬼"ちゃん登場！

いやぁ、3月だねぇ。オープン戦の季節だいねぇ。日向ぼっこがてらの観戦も気持ちいーけど、寒風の吹くスタンドで呑むスコッチのお湯割りってのも旨いんだよなぁ。さぁ、神宮だっ!!

とゆーワケで、今回はいきなりアニメ編なのだよ。何でぇ？　と聞かれても困ってしまうのだけどね。気分よ、気分、紀文のハンペン。ハンペンは白い。白いは兎。で、今回、登場するのは〝鬼〟なのだ。

ドテラマン
原案：九里一平　チーフディレクター：貞光紳也　チーフライター：小山高男　演出：やまざきかずお／貞光紳也／他　作画監督：なかむらたかし／井口忠一／後藤隆幸／他　声の出演：つかせのりこ／神代智恵／八奈見乗児／水谷優子／他　制作：タツノコプロ
1986年10月14日～1987年2月24日　日本テレビ系放映　全20本

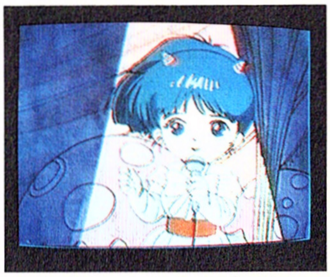
で、このドテラマンの第7話「かわいいアイドルにはツノがある!?」に登場するのが〝サイコウユ鬼〟ちゃんなんだよ。彼女は鬼次元のアイドルなのさ。得意技は〝アイドル光線〟。この光線を浴びると、どんな人（鬼も）でも、ユ鬼ちゃんに夢中になっちゃうんだけどね…。でも、ユ鬼ちゃんてば、とぉ～てもかあいーんだモン。こんな光線、必要ないよね♡

えっ、話が見えない？　ドテラマン、知らないの!?　そーゆー人は、おいてっちゃうよ。何せ、今回は私の趣味だけでやってんだから!!　分る人だけ、ついといで（まさか、誰もいないって事はないだろう…な）。

ユ鬼ちゃんの声は水谷優子さん。マシンロボでレイナ♡をやってた人ね。でね、ユ鬼ちゃんが、劇中で歌ってるのが「ふ・し・ぎ・女の子」って曲なんだけどね。実は、この曲、同じタツノコプロ制作の『未来警察ウラシマン（フジテレビ系放映）』の挿入歌だった「Boogie-Woogie Cat」の詞を変えたものなんだよねぇ。同じタツノコプロ制作だけど放映局は違うんだ。いーのかなぁ？　ま、いーか。

それにしても、何で打ち切られちゃったんだろ。豪華なスタッフだしねぇ。タイムボカン・シリーズ以来、久々のタツノコギャグで、ワリと面白かったのになぁ…。思春鬼こと鈴木まなみちゃんも、かあいかったし…。

うーん、いかんなぁ。こーゆー事を書くから誤解されるんだ。否定はせんけど…。それにしても、今回は舞い上がってるなぁ。春だもんなぁ…。



▲誰が、何と言ったって、ユ鬼ちゃんはかーいーのだ。文句がある人は、かかってきなさい！　私は誰の挑戦でも受ける!!

電脳恐怖都市 ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載⑲

人形が怖い

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

人形は悲鳴をあげて……

いやぁ、ありゃあ10年前だったかなあ。そのころ私は、場末の安キャバレーでバーテンみたいなことしてたんですがね。

店のフロアにゃ、ちっぽけなステージがしつらえてあって、まあそこで毎晩、落ちぶれたのやら、売れないのやら、駆けだしやら、いろんな芸人が演し物やってたわけですよ。

そのときの話なんです。

ある日、二週間の契約で腹話術師がやってきましてね。グリグリ目玉で出っ歯の男の子の人形を、大事そうにかかえてました。だいぶくたびれてたなあ、男も人形も。何年もドサ回りしてるって感じでね。

ところが腕はみごとなもんでした。唇をピクリとも動かさずに、男は人形とかけあい漫才やるんですよ。私も腹話術師は何人も見てきましたけど、どんなにうまくても唇はね、ヒクヒク動いちまうもんなんです。それがね。

まるで人形が勝手に。

いや、それでね。同じころ、ちょいとハクい女の子がダンサーで出ててね。腹話術師の奴がそいつにひと目惚れしちゃったんですわ。女のほうも、まんざらでもないみたいだったな。

それからだ、男の芸が荒れはじめたのは。噛みあわないんですよ。男と人形のかけあいが。ちっとも。男がなにか言いかけると、人形がね、キーキー声はりあげて関係ないこと喋りはじめたりして。客もシラケちまってた。

まるで敵同士みたいでした。

で、奴とダンサーがどこまでのあいだになったかは知りませんでしたが、ある晩、店がハネてから私は、たまたま腹話術師の控え室の前を通りかかったんです。

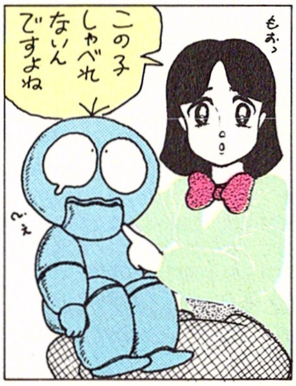
激しく言い争う声がしましてね。「あの売女が！」とか「おまえこそ惚れてるんだろ！」とか、そりゃもうすごい大喧嘩ですよ。思わず聞き耳立てちゃったんですけど。

少ししたら、なんか物をたたきつけるような音がしてギーッっていう悲鳴が聞こうたんで、あわてて控え室のドアあけて飛びこんだんです。

部屋のなかにゃ男しかいませんでした。真っ青な顔して震えてました。足もと見ると、木の破片がバラバラ散らばってまして。ドアの近くに人形の首が転がってたっけな。

男はどっかいっちまいました。ダンサーの女の子も、次の巡業先に移っていって、それきりです。

でもね、今でも耳に残ってるんですよ。「あの売女が！」って言ったキーキー声がね。



田尻の
パックランドでつかまえて

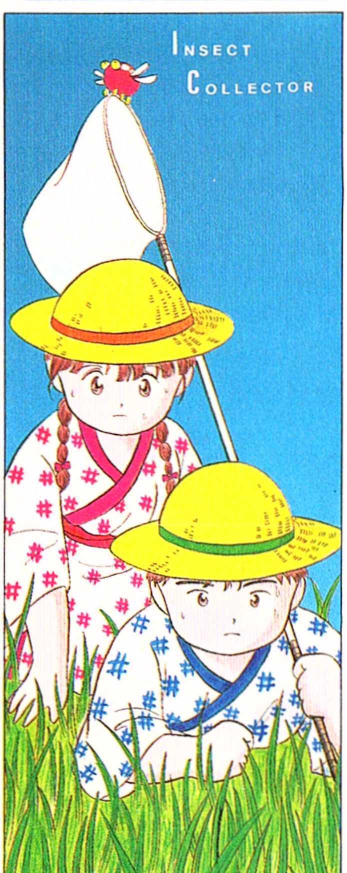
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑱

ギャラガ'88

by 田尻智



帰ってきたギャラガ、帰ってきた友達。

「オッス！　ひさしぶりだな」

ゲームをしている僕の肩を叩いたのは、ノボルだった。

「ノボル！　ノボルじゃないか、いつ帰ってきたんだよ！」

僕はやりかけのゲームをそのまま放り出して立ち上がった。

「ノボルー、本当ひさしぶりだな、懐しいよ」僕等は肩を叩き合って喜んだ。

「きのうの夕方、日本に着いたんだ。ここに来ればキミにすぐ会えると思ったよ」

とノボルはいった。

「帰ってくること知らせてくれたら、迎えにいったのに」

僕等は、実に５年振りの再会をこのゲームセンターで果たした。ノボルは、すでに昔のような幼ない少年の姿ではなく、ひとりのたくましい青年に成長していた。そして、それは僕自身も同じであった。

「ゲームセンターもこの５年間で、すっかり変わったな」

ノボルはいった。確かにそうだと思った。1987年暮れのゲームセンターには、ジェットコースター感覚でコクピットが揺れる体感ゲームマシンや、18インチの大型モニターのテーブルが溢れていた。学生、サラリーマン、ＯＬ、フリーター……さまざまな人間が、ゲームセンターに訪れていた。

そして僕とノボルは、無言のうちにギャラガを探し始めた。ハイスコアーやタマの命中率やラウンド数を競った、あの想い出のギャラガを。

しかし、そのゲームセンターにあったのは、新しいギャラガ'88だけだった。ノボルは少しガッカリして、溜め息をついた。

「リメイク版が作られるような時代になったんだな」

「ビデオゲームの時代の流れは早いのさ、音や光よりもね」

と僕がいった。

「どこでも時の流れは早いモノさ」

ノボルは答えた。

僕等は、５年前の凶悪な形相と宇宙のロマンティシズムを失くし、どこか媚びたコミカルな姿に変貌したギャラガ'88に苦笑しながら、その宇宙空間をはさんで話した。

「僕は中学生のとき、ゲームセンターにいったら、母親に不良っていわれたことがあるよ」

「ああ、それって俺もあったな。塾の帰りにさ、ゲームセンターに寄ったんだよ。そうしたらたまたま学校のセンセーに見つかっちゃったんだ！　あれはツイてなかったね。それで家に連絡されてさ。オヤジは青スジピクピクさせて、ゲームセンターは不良の溜まり場だ、とかいって、俺は死ぬほどビンタされたよ。」顔がフーセンみたいに腫れた」

「でも、僕等不良じゃなかったよな」

「いやー、不良だった！」

ノボルは笑った。

「健全な不良少年だったさ。真面目なヤツはもちろんゲームしなかったけど、不良な非行少年は、ゲームセンターにいても、ゲームなんかやらないで、隅の方でガム噛んでたね」

「あのときに、しゃがんでガムを噛んでいたヤツらは今どうしてるんだろう。そして僕等は今何をしているんだろうか……」

「さあ、わからないね。でも時は確実に流れたんだよ。そしてこれからも」

ノボルがいった。

「俺、来週には、またアメリカに戻るんだ」

僕はてっきり、これからノボルは日本で暮らすのだと思い込んでいて、とてもガックリきた。

「なあんだー。日本に帰ってきたといっても、一時帰国なのか。僕はてっきり……」

「キミも今度、アメリカに遊びにくるといい。俺がいろいろ案内してやるからさ。ゲームセンターもいっぱいあるぞ。知ってる？　向こうのビデオゲームは、みんなアップライトタイプ（立って遊ぶモノ）なんだぜ。おまけに、ボタンが日本のヤツより、100倍はカタイ！」

「ふーん、いかにもアメリカンって感じだね」

「絶対来るといい。今でもパックマンとかセンティピードとか、古いゲームがいっぱい残っててさ。新旧もごちゃごちゃなんだよ。オモシロイゼ」

「うん」

僕は、僕の知らない世界をノボルは知ってるようで、少しうらやましくなった。そしてアメリカという国に、少なからず魅力を感じた。

「じゃ、今度は僕の方からノボルに会いにいくよ」

翌週、ノボルは再びナリタを発った。

（おしまい）



▲『ギャラガ'88』（ナムコ社 1987年）1981年発表され、超ロングランを記録したＳＦシューティングゲーム『ギャラガ』をリメイクしたビデオゲーム。基本的なルールは変わらないが、今回はノーマルファイターを３機合体させてトリプルファイターを作ることもできる。すべてのラウンドを突破すると、エンディングが流れ、ゲームは終了する。

タイレル辻の初級COM用語入門講座

第3回 8ビット&16ビットCPU

8と16、違いがわかるCPUの話です。

CPU…キミたちはこの言葉をどこかで必ず聞いているはずだ。パソコンの、PC88なんかに使われてるのがZ80で、X68Kやメガドライブに使われてるのが68000だー、とかね。つまり、ファミコンやパソコンなどの、いわゆるコンピュータの中心的な役目をしてるものがCPUなのであります。だけど、実際CPUっていうのはコンピュータの中でどんな仕事をしてるんだろうか？　それに最近話題になっている16ビットCPUを使ったゲーム機と、今までの8ビットCPUを使ったゲーム機とではどこらへんが違ってくるんだろうか？　といったところを今回は探ってみたいと思うわけであります。

☆　☆　☆

CPUが何をやっているかっていう事だけど、それを詳しく説明し始めたら何Pあってもぜーんぜん足んないし、超難解な話になるので、だいたいのところを解説させていただきまっす。

CPUを日本語に直すと「中央演算処理装置」と言う。その名の通り、いろいろな計算をしてるコンピュータの、中心的な存在というわけだ。いうなればCPUは、コンピュータの中の仕切り屋さんってところ。ホラ、キミ達の仲間にも、あれこれ場を仕切るヤツっていうのがいるでしょ。んで妙にうまいの、仕切りが。それよそれ。CPUっていうのはそんなヤツなんよ。

仕切り屋といっても、何を仕切ってるんだかわからないんじゃ話は始まらない。それでは具体的にCPUっていうのは何をしてるんだろう？　という話をしよう。結論から言うと、CPUの仕事とは、

「メモリの中にあるデータの処理」

なのである。

メモリって知ってるよね。第1回目にやったROMとかRAMってヤツ。その中にはプログラムやキャラクタデータが入って(もしくは入れる)いる。CPUはまず、命令をROMやRAMから持って来る。んでその内容が、例えばROMの中の××キャラのデータを画面に表示しなさい、というものだったら、素直にROMのデータを画面に表示する。だからファミコンや88などのホビーパソコンのCPUの仕事と言うのは、もちろん計算もあるけど、キャラデータ等のパターンをROMやRAMから引っ張り出してきて、それを画面に表示させたり動かしたりする、というのがメインなんだよ。

広く浅くをモットーにしてるこの講座ではこれ以上は説明しないけど（これ以上やったら、それこそハードの講座になっちゃう）とりあえずCPUっていうのはコンピュータの中の、「データの仕切り屋さん」とだけ覚えておいてもらいたい。

☆　☆　☆

それでは本題の8ビットと16ビットCPUの違いについて。その前にCPUにはどれだけの種類があるか紹介しておきましょか。

●6502―通称マルニ。これがファミコンに使われている8ビットCPUだ。古くはパソコンの元祖アップルIIにも使われていた。アドレス指定機能が優れているので、効率的にデータを扱うことができる。キャラデータ等を扱うには最適なCPU。

●Z80――通称ゼッパチ。MSXやPC88などに使われている8ビットCPU。超メジャーなCPUで、パソコンの他にも、自動販売機などの制御機器に多く使われている。

●MC68000―通称ロクハチケー。79年に開発された16ビットMPU（CPU）だけど、10年たった今でも遜色なく、ちょっと昔のミニコンやX68K、AMIGA、メガドライブ、アーケードマシン等、数多くのマシンに使われてる。内部では32ビットでデータを扱っているので、大容量のデータを扱うのに向いている。そのため、内部だけを見れば32ビットのMPUと言える。

●8086――通称ハチロク。主にPC98等に使われている16ビットCPUだ。最近では命令や実行速度を向上させた80286(ニーハチロク)というCPUが多く使われている。特にこれといった特徴があるわけではないんだけど、日本では98が使われているのでメジャーなのである。

と、代表的なCPU4つをあげてみた。それぞれに個性があるので、どれがいちばん優れているとは言えないんだけど、16ビットと8ビットでは、あきらかに違う事がある。それは処理速度だ。

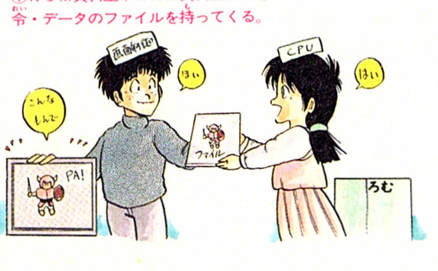
処理速度、つまり1つの計算にどれだけの時間がかかるかということ。これはクロック周波数という、楽譜の左上についてるT=86とか172などと同じような、基本的なタイミングの速度の事で決まる。テンポの遅い曲と速い曲では、1つの4分音符にかかる時間が違うよね。それと同じ事だ。基本のタイミングが8ビットでは遅く（ファミコンで2MHz、エンジンで7MHz)16ビットでは早い（メガドライブで8MHz、98で10MHz)。ちなみに、1MHzとは、1秒間に百万回のクロックを出しているということである。

☆　☆　☆

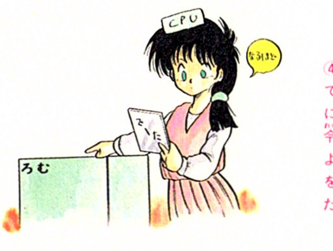
おおっと、最後の行がせまりつつあるではないか！　というわけで、この続きは次号で…。

CPUはコンピュータの中の仕切り屋だ！

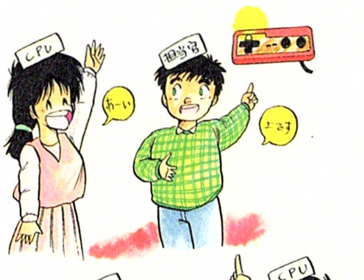
①ROM資料室やRAM資料室から命令・データのファイルを持ってくる。



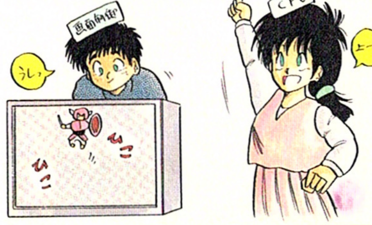
②命令書にはROM中のキャラを画面に表示せよ、と書いてあるので、ROM資料室からキャラのファイルを出し、画面制御担当者にキャラファイルを渡して画面に表示させた。



③次の命令はコントローラーの状態を見ろ、という事だったのでコントローラー担当官に状況を報告させた。



④上ボタンが押されているので、CPUは画面表示担当者にキャラを上に動かせ、と命令する。コンピュータはこのような①～④までのやりとりを一瞬の内にやってしまうんだ!!



NEW SOFT STREET

イエーイッ！春の足音が聞こえてきたもんで、私おもわずハイジになっちゃいましたわ。キリマンジャロのハイジ。美しーでしょー？んでもって今回も快調にとばします。まずは脱獄。ハードなアクションゲームだぜい！ダンジョン＆マジックはおいおいナツメからだぜ。たまんないセンスしてっからね。あそこは。それでナム



センスしてっからね。あそこは。それでナムコのデビルマン。下品な誌面にしちゃってごめんなさい。デザインはヒロコちゃんれす。あとスーパーチャイニーズ2とか全米プロバスケット、谷川浩司……まだまだいーっぱいあるのでしゅ。うれチンコ。あれー？



／ケイ・アミューズメントリース／6月発売予定／価格未定

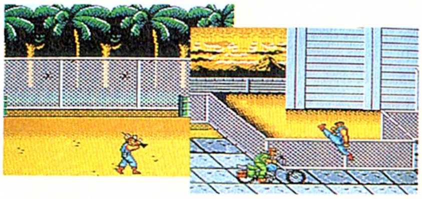
GETTING OUT OF JAIL

脱獄



主人公バート。陸軍大尉である彼は、反政府組織内に捕虜として潜入する。組織のどす黒い野望を打ち砕くためだ。途中何人かのエリア隊長たちを倒し、最終的に総裁を抹殺するのが彼の任務だ。

ユニークな敵キャラや美しいグラフィックに思わず見とれちゃいそうなこの「脱獄」、本格派ハード格闘アクションだ！

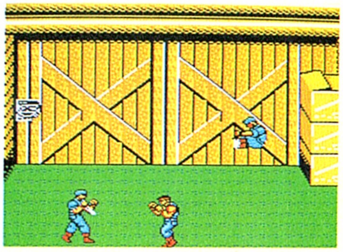


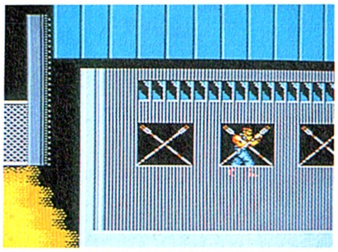
格闘、武器攻撃、何でもこいの主人公！

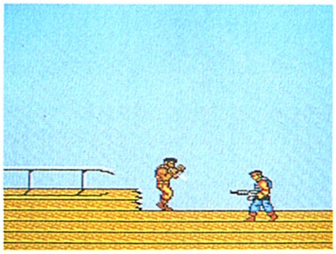
スクロールに特徴あり

横スクロール格闘アクションゲーム、「脱獄」。主人公は独房のベッドからスタートし、敵兵を倒しながら進み、組織幹部を打ち倒すのが目的だ。ステージは全部で4つ。プレイヤーは主に格闘で敵をけちらすのだが、時に武器を手にして使いこなす。敵はナイフ、爆弾、ライフルなどを手におそいかかってくる。ステージ内にはいくつかの小部屋があり、そこでアイテムを手に入れることもできる。

スクロールに条件があるのもこのゲームの特徴だといえる。数歩進むとスクロールが止まってしまい、その時点での画面内にいる敵を全て倒すとスクロールが再開する、というシステムになっている。つまり逃げ腰になってはイカン！ というコトなワケよ。


◀エリア途中の小部屋には敵が数人いる。奴らを倒せばアイテム入手だ！

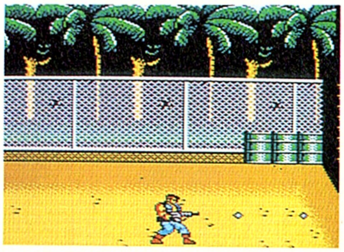

◀建物などの中を歩けるぞっ！とってもオシャレなシースルーグラフィックだぜ！

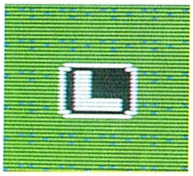

◀こんな高い所での戦いもあるのだ。落ちて死んだり、というのはないので安心

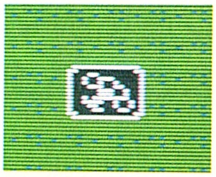
ムダなアイテムは1つもないぜ！

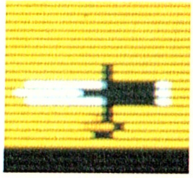
うまいアイテムの使い方が命をつなぎとめるのだ

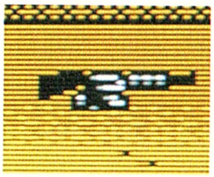
敵が落とした武器、小部屋で手に入れることのできるアーマー、ライフなど、アイテムは全部で6種類。なければ先に進めないようなモノはないけど、うまく生き残っていくためには欠かせないモノばかり。小部屋のアイテムは敵を倒さないと出現しないんだけど、先のことを考えるとゼヒ取っておきたい。そして強力なのがナイフやマシンガンなどの武器。使用数に限りがあるものの、破壊力はバツグン。うまく使っていきたい。


◀マシンガンを手に入れたっ！弾丸には限りがあるので時と場所を選んで使いたい


◀ライフをフルに回復してくれる。まことにありがたや

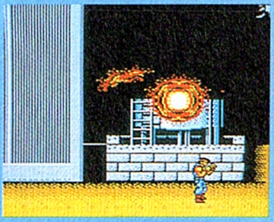

▶これによりパンチ力が倍に！ ゼヒ取っておきたい

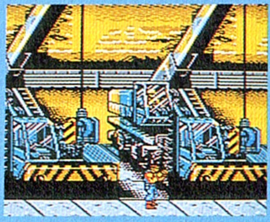

◀ナイフは投げることができる。ザコなら一発でカタづくぞ


▶最強の武器、マシンガン！ 撃つ以外にこれでなぐることも…

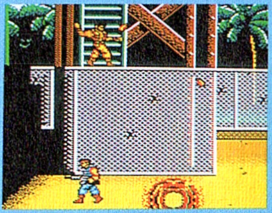
敵キャラはみんな個性いっぱい！

このゲームに登場する敵キャラは、それぞれ個性がはっきりしていて気持ちいい（ホントかよ）。キャラ数も多く、中には、変な奴としかいいようのない奴もいる。だが、そういう奴に限って手強いというのが世の常なのだった。


▲爆発し、炎を落としてくるっ！


▲クレーン。つぶされると即死！


▲水中エリアに現れるぞ


▲危なーい！ 爆弾落とし野郎



□／ナツメ／6月発売予定／価格未定

Dungeon & Magic

ダンジョン&マジック



NEW SOFT STREET

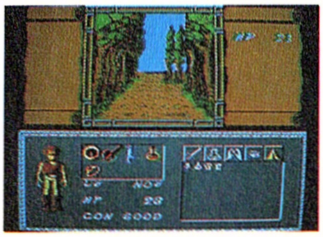
昨年「東方見文録」で話題を集めたナツメの平成元年第1弾は、3DタイプのＲＰＧ「ダンジョン&マジック」に決定。敵キャラの出現パターンや戦闘方法、ウインドウ表示など、いたるところに新アイデアを取り入れ、制作者の意欲が感じられる作品だ。



全シーンを3Dで表現した本格RPG

画面パターンは12000以上、迫力の画面展開だ

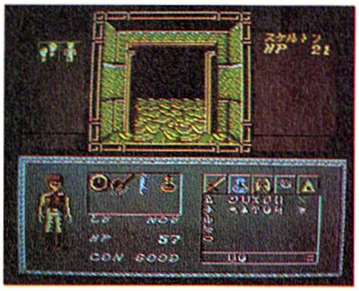
遥か昔、厚い水の壁に閉ざされた星のグラーデスという平和な国に、魔族の残党ダーセスが出現、魔族達の徘徊が始まった。祖国を守るため、少年ヤームは一人で冒険の旅に出るが……。街・森・海・地下迷宮と、すべてが3Dアニメーションで展開するこの「ダンジョン&マジック」は、プレイヤーの視点に立ったグラフィックと広大なマップが特徴といえる。冒険を実感として楽しみながら、あなたの勇気と力を試してください、ね。



◀大木に囲まれた森の中。まん中の囲みの中の左上が方位磁石。自分の進んでいる方向がわかる



▶ショップや宿屋がある町の中。武器装備やアイテムはお金を貯めてここでそろえよう



▶暗い地下迷宮。宝箱がかくされているかも…。歩き回ることが大切だ

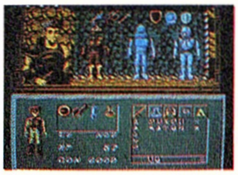
武器、魔法ともリアル・タイム・アクションで攻撃だ!!

Aボタンで剣を振り回して敵を倒す

5000ものパターンが用意されている戦闘シーンも3D処理で展開される。敵との遭遇の前にチラッと姿を見せてその存在を知らせてくれる心使いや、Aボタン連射という方法で武器や魔法の使用にアクション性を加えるなど、今までにない斬新なアイデアが随所に盛り込まれている。ウインドウ表示も、装備や魔法が一目でわかり、初心者にも分かりやすい配慮が施されているのがウレシイ。



◀モンスターが次々と出現。リアルタイムで戦闘開始。Aボタン連射だ



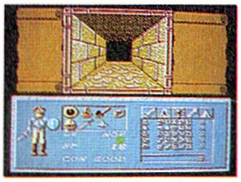
◀武器・防具の店。ゴールドを貯めて、装備をすると、左下のマイキャラのグラフィックが装備した状態に変わる。攻撃力もグーンとアップだ



▶モンスター出現。この姿を見たら、武器を使うか、魔法にするか方針をたてて、前に進んで攻撃しよう。振り返れば逃げられるというのも親切な設定だね



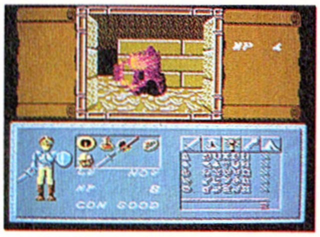
◀立ち向かってきたモンスターにはAボタンで攻撃。ボケッとしていると敵の攻撃を受けてＨＰがどんどん減っていっちゃうので要注意。先手必勝で勝負するのだ



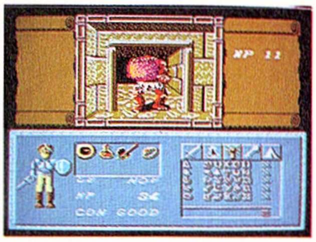
▶みごと敵を倒したぞ。ＨＰは22→18と減ってしまったけど、再び冒険の旅に出発だ。レベル・アップとゴールド獲得のため、モンスターを倒しながら進もう。これ定石ね

魔法と魔法の組み合わせで新しい魔法が生まれる

魔法は5種類に大別でき、そのうち3種類までは混合可能、つまり最大1500種もの魔法をオリジナルで作り出すことができるのだ。どんな魔法が飛び出すか楽しみだね。



◀魔法で攻撃する時には、グラフィック上に炎や火などが見える。攻撃してる感じがリアルだ



▶混合魔法でいろいろな魔法を作り出せる。魔法作りだけでも十分楽しめそうだね



DEVIL MAN

デビルマン



NEW SOFT STREET



往年の名作マンガ、デビルマンがゲームになってしまいました。アニメで放映されたけど（もう15年位前になるかな）ゲームの方は永井豪の原作をアレンジした展開になっているアクションAVGなのだ！

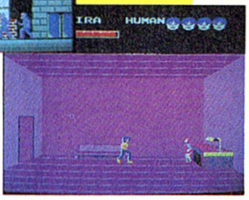
甦える太古の悪魔に挑むデビルマン

魔王ゼノンの侵略をくい止めることができるか!?

長い間眠り続けていた悪魔、デーモン族が復活し、人々を襲いはじめた。奴らに打ち勝つにはデーモン族と合体しても人の心を失わずにいられる悪魔人間を生み出すほかない。そして生まれたのがデビルマン・不動明だ。彼の使命はひとつ。地上にはびこる悪魔どもとその首領、ゼノンを倒すことだ。デビルマンに変身して……。



▲これが基本画面。歩いてくる敵をパンチとキックでやっつけていこう。家などの建物には入ることができる



▲家の中には美樹ちゃんがいた。会話して情報を得よう

かなり複雑なAVG性のあるゲーム展開。仕掛けがいっぱいだ



◀これは通常時、不動明の姿だ。ここでの戦いに勝つとデビルマンに変身できるようになる



◀見事苦難を乗りこえデビルマンへの変身能力をさずかった。基本的にはどこでも明に戻れる



◀さらに巨大なデビルマンになることもできる。羽根がついて飛べるようになっているのだ

ややこしい謎をひとつひとつ解いていく快感

ゲームは横スクロールのアクションが基本になっていて、ザコキャラをパンチ、キックで倒し進んでいく。だが、ただ進んでいけばいいというものではない。マップの中にある仕掛けをクリアしていかなくてはならないのだ。AVG的な要素が強く、手順通りにクリアしていかなきゃならない。仕掛けの中には不動明の恋人、牧村美樹ちゃんや仲間の不良学生、ドス六たちを操作するようなものもあるのだ。そういった仕掛けをクリアするとボス悪魔との戦いになる。デビルマンの姿で強敵に挑むのだ。もちろんボスもそれぞれの特徴を生かした攻撃をしかけてくるので、デビルマンだろうと油断できない。

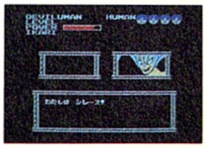




▲コントロールチェンジで美樹でプレイする場面も



▲人々との会話が重要なポイントになっている



▲シレーヌ登場。ステージ1のボスキャラだ



▲動きに幻惑されないように気をつけて戦え



▲暗い洞窟の中でも戦いだ



／カルチャーブレーン／発売日未定／￥5900（予）



SUPER CHINESE 2

スーパーチャイニーズ2

NEW SOFT STREET

ニーハオ！　あの「スーパーチャイニーズ」がよりパワーアップし、ドラゴンキッドとなって再登場だ。今回新鮮なのは２人が同時プレイアクションでＲＰＧできること。キャラクターのコミカルさにもさらに磨きがかかったから、プレイ中に笑い出しちゃうかな!?





初体験！　２人同時プレイARPGの世界

２人で協力して、祖国を救わねば！

時は昔、珍の時代。ここはチャイニーズランドの人里離れたイーピン山。拳法の達人天福老師のもとで修業に励む雀と龍のところに、突発的大衝撃が飛び込んできた！　妖魔軍団参謀長、超怒雷に皇帝が捕まってしまったのだ。さあ、大変！　雀と龍の２人は師匠の言葉を心に留めて、皇帝救出のために妖魔の出没する苦難の旅へ……。

ファミコン初の２人同時プレイアクションＲＰＧを盛り込んだこのゲーム。勝敗の分かれ目はなんといっても、雀と龍がいかに息の合ったプレイを展開できるかにかかってくるだろう。コツを掴むまでは、ちょっと難しいかもしれない。だけどそれだけに、２人の動きがぴったり決まって敵を倒した時の気分は格別なんだ。

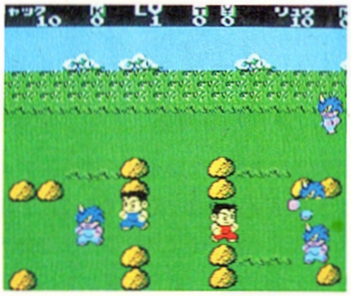
アイテムはやっぱりクリアに必要だね。このゲームで一番強力なのは、七色のギアマンの鈴なんだ。これをせっせと集めて、少しでも早く皇帝を救い出すために、チームワークのよいカンフーアクションを発揮しよう。



◀臨時ニュースです。皇帝が危険です。さて、雀と龍の二人はどうする？



◀ここがチャイニーズランド。広ーいマップを二人で歩くんだ。



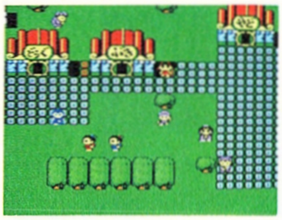
◀えいっ！　やっ！　百種類のカンフー技で、鬼をやっつけろ！

選択できるモードは多彩。さーて、どれにしようか？

ＲＰＧは３タイプ、そして運動会は６種目も！

このゲームではなんと“おもしろＲＰＧ”と“おもしろ運動会”が楽しめる。さらに下の写真を見てほしい。こんなにもモードがあるのだ。どれもリズミカルな音楽とカラフルな背景がいっぱいだから、チャイナ・ムードを満喫できちゃうゾ！

卍ＲＰＧ



▲アイテムはここで揃えていく。残金も計算しつつ買物しよう

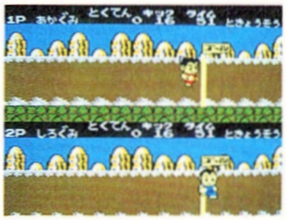


▲これは便利屋のおじさん。けっこう口が上手いんだよね

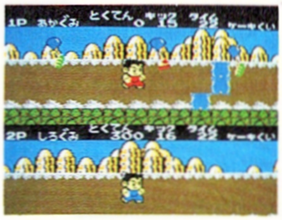
まず、右の３つのどれかを選んでから出発だ。行く先のグルメの里、はやり病の町、水蓮城、拳法の里では手強い妖魔がうじゃうじゃ待ち構えている。武器屋や便利屋でアイテムをバッチリ整えて勇敢に進もう。



卍運動会



▲徒競走は時間との戦い。キャラクターの表情も真剣だ



▲ケーキを目指してＪＵＭＰ！　川に落ちないようにネ

右の６つの中から種目をチョイスしよう。どれもシンプルなゲームだけど意外にきめ細かなテクニックが要求される。また２プレイの場合は相手の動きを気にしてしまいがちだから、あせらないようにネ。



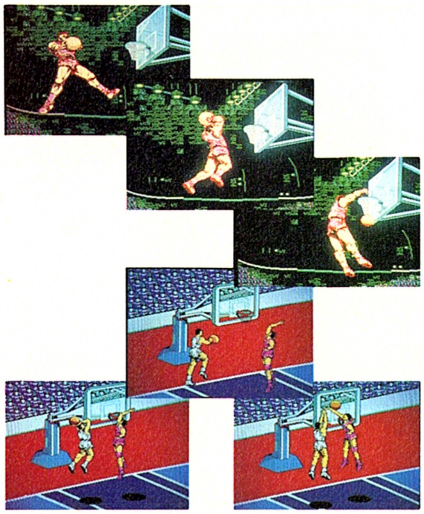


/ビック東海/7月下旬発売予定/¥5800(予定)

ALL AMERICAN PRO-BASKETBALL

全米プロバスケット





「全米プロバスケット」。全米っていうくらいなので、アメリカが舞台だ。

アメリカではねぇ、ものすごくバスケットボールが盛ん。州や都市によっては、アメフトや野球よりもファンが多いくらいなんだ。

画面を大きく見せる工夫がいっぱい。ダイナミックなゲームの登場だ。

熱狂のスポーツ。バスケットボールの魅力

全米プロ8チームの中から好きなチームをセレクトでき、リーグ戦、VS、おまけにウォッチモードまでもが楽しめる「全米プロバスケット」の登場だ！　8チームともそれぞれ個性があるうえに、合計96名の全メンバーたちも違った能力の持ち主なんだ。

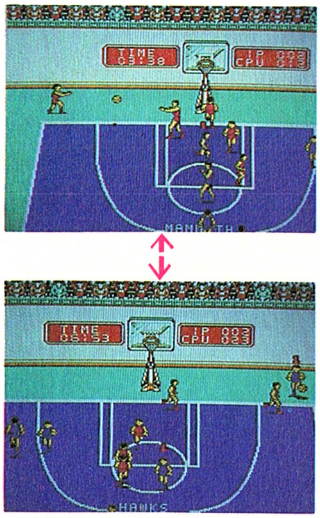
リーグ戦モードでは二人プレイ対COMの試合を実現！　力を合わせて全米優勝を目指すことだってできるってコトだね。



▲選手には身長・体重のほか、スピード・スタミナなどの個性があるんだ



▲もちろん、VS2Pだってできる。エキサイトしようぜ



◀コートは画面タテ方向に一面ある感じ。選手がボールを持ってセンターラインを越えると、画面が切り替わって、左右対称の位置に移動。そして今度は画面上方向に攻めていくわけだ

キャラクタ(選手)の個性がポイントなのね

リーグ戦を勝ち抜いていくためには、チームセレクトも重要な要素となってくる。それぞれ長所、短所があるので自分のテクを生かせるチームを選びたい。さらに各メンバーの能力も細かくチェックできるのでメンバーセレクト時に役立つぞ。

見やすいコート。操作しやすい選手たちは画面分割システムのおかげ

本場のダイナミックさをそのまんま表現

試合中の選手のアクション、シュートなどから、試合後のベンチレポートまで、演出に味があるのもこのゲームの見どころだ。

タイミングよくシュートが決まると現れるズームアップ画面。うまくいけば気持ちいいことこの上なし！　ハーフタイム時にはチアガールたちが登場してダンス・ショーをくり広げる。試合後には美人レポーターがコーチにインタビューを行うスポーツニュースが流される。表情豊かなレポーターなのだ。

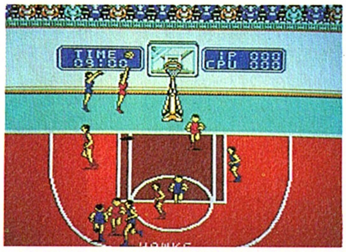
またCOM対COMのウォッチモードはチームを知るのに利用価値あり。



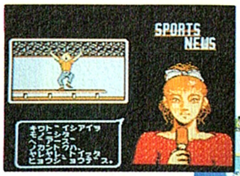
◀ゴール下の息づまる攻防。攻守ともに技術が試されるところだ



▶ファール（反則）の設定もシビア。このへんの駆け引きがまさに本物



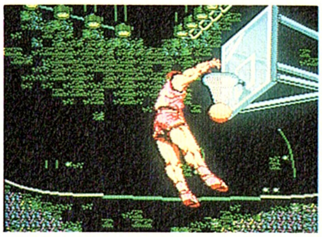
▶高いジャンプ力をいかしてのエンドライン際からのシュート！



◀彼女は日系3世なので、カタカナの日本語をしゃべります



▶オー、ザッツ、ハーフタイムショー、オーケーレッツ、ダンシン!!



◀シュート時には、この冒頭のクローズアップ画面が映される緊張の一瞬に目が釘付けだ



／ポニーキャニオン／5月発売予定／¥5800

谷川浩司の将棋指南III



NEW SOFT STREET

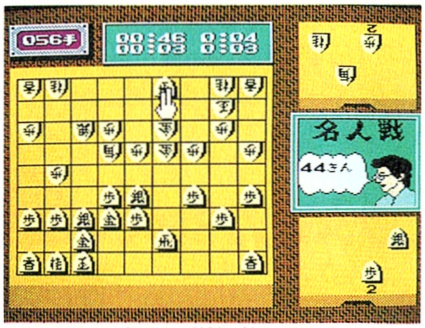
将棋や麻雀に代表されるようなテーブルゲームのジャンルは、流行、廃りの激しいＦＣゲームの中にあっても、根強い人気を保っている。さすがに数1000年の歳月と人類の英知の粋を集めただけのことはある…などと大げさに思うこの頃なのである。

真剣七番勝負！　名人を目指すのだ!!

序盤の強さは名人並み!? ちょっと手強いCOMなのだ

前作とは、大きく変わったゲームモード、対ＣＯＭ、２Ｐの対局モード名人戦の他にも、はさみ将棋にスロット将棋、おまけに第四十六期名人戦（谷川浩司ＶＳ中原誠）の六局すべてがわかる棋譜までつくのだ。名人戦は対ＣＯＭの七番勝負、そう、実際の名人戦と同じ設定で谷川名人（もちろんＣＯＭのことだけれど）に挑戦するってわけ。その他にも、"手戻し""再現""ＢＧＭ選択""セーブ""ロード""棋譜入力""盤面反転""投了"など細かな機能が設定されてるのが親切。

肝心の将棋の強さは…というと前作よりは若干強くなっているかなって印象。対局モードではレベル(難易度)が選べるんだけどレベル１で４、５級、レベル２で２、３級（メーカーデータ）の強さに設定されてるとのこと。序盤戦の強さはなかなかのもの、名人ぽい(？)棋風を見せてくれたりする。

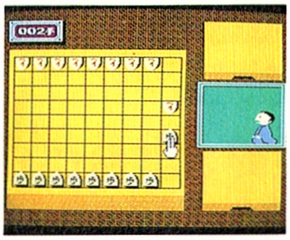


▲名人選は七番勝負、前作と較べると"詰め"の部分が若干強くなっているようだ

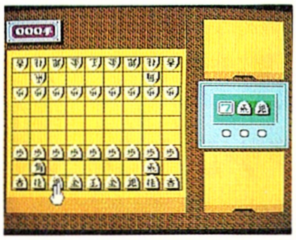
モードいろいろ、はさみ将棋にスロット将棋



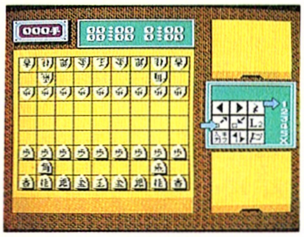
▲ゲームモードは５つ。B-バックアップでセーブもできる



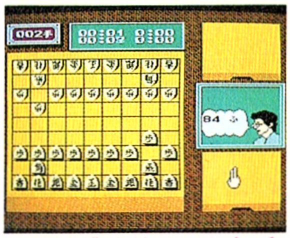
▲昔なつかしい"はさみ将棋"。けっこうハマったりする



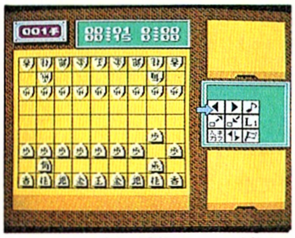
▲スロット将棋では、スロットで出た め（駒）しか動かせないのだ



▲対局モードでは様々な機能が使えるのだ。５局までセーブできる



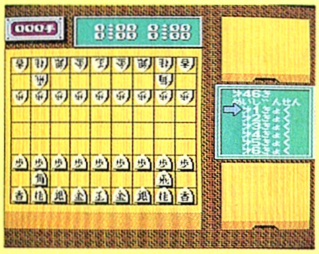
▲たとえば右の写真のように"指し手"を戻すこともできる



▲ＢＧＭは３曲、白旗マークは投了、棋譜入力までできるのだ

第四十六期名人戦（全六局）

棋譜鑑賞モードには'88年４月14日～６月14日まで戦われた第四十六期名人戦（谷川浩司ＶＳ中原誠）全六局の棋譜が全て収録されている。ポイントとなる局面では、谷川名人のコメントが画面に表示されるので将棋の勉強になることはうけあい。名人の言うことにピンとくれば、君が名人となる日が近い…かも。



◀名人戦六局のうちからなら何局目からでも見ることができる。どの対局も白熱した戦いだ



◀第一局は４月14日～15日にかけて群馬県伊香保温泉で行われたのだ



◀高度な技術の飛びかう終盤戦。定跡では学ぶことのできない"名人の心理"を告白してくれる



◀第一局は中原名人（この時点では名人は中原だったのだ）の圧勝！

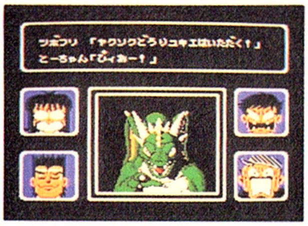
燃える！お兄さん

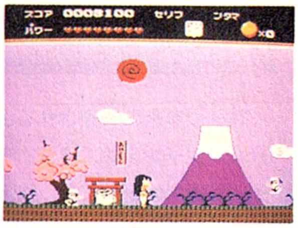
■東宝　■発売日未定
■価格未定　■カセット

人気のマンガがアクションゲームに



▲超過激なストーリーの始まり


▲真ん中がブキミなドラ・ゴン


▲セリフは攻撃用アイテムだ。

週刊少年ジャンプで佐藤正が連載していた「燃える！ お兄さん」。毎週愛読してた人も多いんじゃないかな？ 今度このマンガがファミコンソフトとなって登場することになった。ギャンブル好きのとーちゃんが賭けに負けて、かわいい雪絵姫がドラ・ゴンに連れ去られてしまった。そこでケンイチお兄ちゃん達が妹救出の旅へ。恐るべきパワーのドラ・ゴンを倒すためには、彼の待っている「5つの竜のンたま」を奪うしかないのだっ！ 途中、ロッキークンや不知火クンが助けてくれたり、じーちゃんが現れて邪魔したりと、お兄ちゃん達の波乱万丈な道は続く……。このアクションゲーム、攻撃アイテムを揃えるとこがポイント。原作のあのアナーキーさ、体験できるかな。

ファミコン探偵倶楽部PART2
～うしろに立つ少女～（前・後編）

■任天堂　■前編・4月下旬発売予定
　後編・5月下旬発売予定
■価格未定　■ディスク2枚組

少女の死をめぐる謎を解くために…

去年発売されて大好評だったＡＶＧ、〝ファミコン探偵倶楽部〟の続編が発表された。今回のサブタイトルは〝うしろに立つ少女〟。前作同様、前・後編の２枚組ディスクカードだ。ストーリー設定は前作の約２年前、主人公が空木探偵や助手のあゆみに初めて出会った頃。

ある高校で古くからいい伝えられている亡霊「うしろに立つ少女」。この噂を調査していたある女生徒が他殺体となり発見された。学校中が恐怖に包まれる中、その謎の死を解明すべく立ち上がったのが一人の少年探偵だった……。

前作をミステリーＡＶＧと呼ぶなら、ホラーＡＶＧとでもいうべきストーリーを持った今回のパート２。初めて顔を見ることになる空木探偵、まだ高校生のあゆみちゃんなども登場する。

〝消えた後継者〟同様、不安感をかきたてるストーリー展開に期待！


▲彼女の死をとりまく謎をとけ！


▲初めまして。彼が空木探偵


▲まだあどけない顔のあゆみ


▲今回初！ シネマスコープ

パット・パット・ゴルフ

■パック・イン・ビデオ　■3月下旬発売
■¥3500　■ディスク（両面）

ファンタジーの世界を舞台にパーを狙おう！


▶まずは方向決定


▶下のメーターを良く見て


▶パーでホール終了だ

数あるゴルフゲームの中でも、この「パット・パット・ゴルフ」はちょっと異色。コースは、ケーキ・おもちゃ・スポーツ・動物の４コース。チャレンジゲームでは、各コースをパー（各ホールごとに決まっている数とパットの回数が同じこと）でまわると、さらに、パット城ゴルフクラブに挑戦できる。各コースには、それぞれ障害物があったり、ホールによっては、ボールがラグビーボールや鉄球になったり、とゴルフプレイ＋イベントを楽しむゲームになっている。

操作は十字ボタンで方向、Ａボタンで、強さやボールの曲がりかたを決定する。

パットパット王国でくり広げられる、このパットゴルフは、パット姫のフィアンセになるために努力する１人の青年のメルヘンの世界でもあるのだ。

ホリ電機のトラックボールが使用できます。

忍者らホイ！

■アスキー　■発売日未定
■価格未定　■カセット

もちろん、ギャグいっぱいのRPGです

「忍者」がテーマであり主人公の、RPG。

シナリオは、さくまあきら氏。キャラクターデザインは土居孝幸氏。そして音楽は、サザンオールスターズの関口和之氏。のスタッフにより製作進行中とのことだ。

知ってる人はピンと来たはずだ。今から1年半ほど昔、「桃太郎伝説」(ハドソン) でファミコン界を〝ギョッ〟と言わせた全スタッフが、今や「忍者らホイ！」に全力をあげている。ウレシイ話だ。

ではここでゲームの背景のお話について、ちょっと触れておこう。

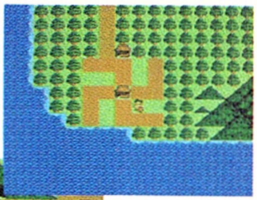
昔、忍者の世界には2つの流派がありました。ひとつは〝ドクロ一族〟もひとつは〝忍者・ラホイの一族〟です。ある日、ドクロ一族がラホイの一族に攻撃を仕掛けてきました。



◀こうして世間の人に反対されながらも、花丸の旅ははじまるのであった……

族長ラホイの息子、花丸（プレイヤー）は逃走しましたが、ラホイは石にされてしまいました。ドクロ将軍は、ラホイ族をねだやしにするため花丸を追います。ラホイの片腕・雲黒斎にかくまれていた花丸ですが、ある日、ドクロ将軍を倒そう！　と決意します。

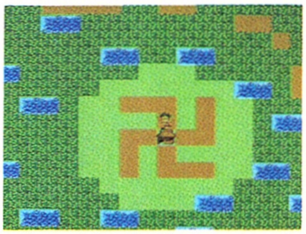
てな前おきで、少年忍者・花丸の冒険のはじまり、はじまりぃ～。どこをとっても本格派RPGの「忍者らホイ！」。けど、本当に楽しみなのは、そのお笑いのセンスなのである。



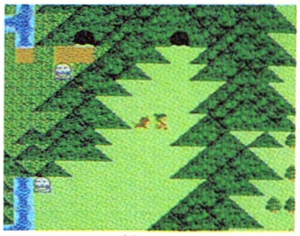
▶主人公はなまる（プレイヤーが入力）と彼の故郷・風の里が見える



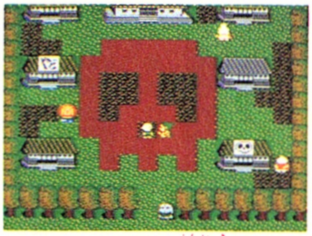
◀山に囲まれた道を行く。すると洞くつがあった。入ってみるか、よそうか？



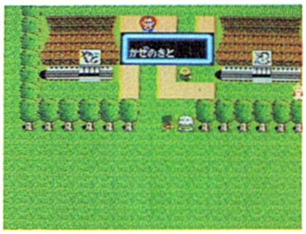
▲変った地形。里（街ではなくこう呼びます）のまわりは池だらけ



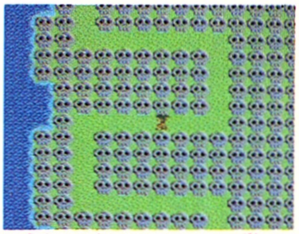
▲はなまるにお供ができたみたいです。犬のようです。しゃべるそうです



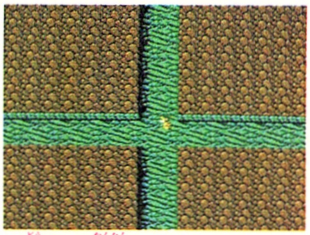
▲ちょっとあやしげな雰囲気です。なんだかドクロマークみたいです



▲はなまるの育ての親、雲黒斎がいる風の里。うんこくさいだって（笑）



▲気持ちの良くないドクロの平原。ここを越えれば……？　何がある？



▲洞くつは簡単です。マッピングしなくていいようにできてるそうです

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］

業界激震？第4のハードはあるか!!

うーむ、あいかわらず業界激動の嵐はおさまりそうもない……いったい日本のファミコンの将来はどうなるのかっ!?

う～ん、ホントにど～なるのかなぁ、ボクも知りたい。

じ、じつはだ……ここに来て渦中の某メーカーから新ハードが……という噂がとびかっておる。

て、ことは、PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコンに続く第4の新ハードが登場するってことね。どひゃあ～！そこまでやってくるんなら、某社だって自信作を打ち出してくるに違いない。楽しみなような、不安なような……複雑な心境。

……開発は急ピッチで進んでおるとか、早ければ年末あたりには発売されるかもしれないぞよ。そうなると、ゲーム業界は一気に戦乱の時代を迎えることになろう……。

……と、とにかく、ボク、お小遣いだけはためておくことにしよっと……で、わりとわかりやすい話題に移ろうよ。ついに発表になった糸井さんのゲーム、「MOTHER」、これ、マイク氏としてはどう見る？

「MOTHER」……なんとも良い響きじゃ、さすがのタイトルといえる。糸井氏のあいさつ文にもあったとおり、ジャンル違いとはいえ現代を代表するブレーンが〝全力投球〟で作り上げたゲーム、かなり奥の深い感動的作品であろうことか予想される。とにかく買い！　のゲームなことは間違いない。それよりも、この「マザー」がゲーム業界にどのような影響を与えるのか……その方に興味があるな。

……と、いうと？　画期的なアイデアがつめこまれてるとか……。

もちろんアイデアは画期的だろうが、それよりシステムだな。アイデアと企画力と、そして愛さえあれば、ジャンルを超えた人材でも素晴しいゲームを作ることができるという……。これはTVゲームのニューウェーブ時代を告げる歴史的作品になるかもしれないと……わたしは期待しておるわけ！

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com

3・4・5月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3月3日	C	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	¥5900
3月3日	C	魁!! 男塾	新正工業・バンダイ	¥5800
3月17日	C	爆笑!人生劇場	タイトー	¥5900
3月17日	C	ローリングサンダー	ナムコ	¥5500
3月17日	C	ホーリーダイバー	アイレム	¥5500
3月17日	C	ジーザス〜恐怖のバイオ・モンスター〜	キングレコード	¥5900
3月20日	D	光GENJIローラーパニック	ポニーキャニオン	¥3200
3月24日	C	ファミリーピンボール	ナムコ	¥4900
3月24日	C	暗黒神話	東京書籍	¥5900
3月28日	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
3月28日	C	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	¥5800
3月30日	C	アフターバーナー	サン電子	¥6200
3月31日	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
3月31日	C	ホームランナイター	データイースト	¥5800
3月31日	C	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900
3月31日	C	シャドウゲイト	ケムコ	¥6200
3月下旬	D	バットバットゴルフ	パック・イン・ビデオ	¥3500
3月下旬	D	Fairy tale	ソフトプロ	未定
4月7日	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5500
4月14日	C	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5200
4月20日	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800
4月25日	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900
4月25日	C	本命・競馬シミュレーション	日本物産	¥9800
4月下旬	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(前編)	任天堂	未定
4月下旬	C	ベースボールスター	SNK	¥5900
4月下旬	C	デビルマン	ナムコ	¥5500
5月1日	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000
5月2日	C	株式道場	ヘクト	¥9800
5月下旬	C	激亀忍者伝	コナミ	未定
5月	C	天地を喰らう	カプコン	¥5900
5月	C	殺人倶楽部	セタ	¥6800
5月	D	ファミコン探偵倶楽部パート2(後編)	任天堂	未定

6・7・8・9月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
6月下旬	C	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥6200(予)
6月下旬	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900
6月下旬	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
6月	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900
6月	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	未定
6月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
6月	C	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000
6月	C	脱獄	ケイ・アミューズメントリース	未定
7月下旬	C	ファリア	ハイスコア	¥6200(予)
7月下旬	C	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800
7月下旬	C	明治維新	ユース	¥6200
7月	C	ウルティマ〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	¥5900
7月	C	なんてったって!! ベースボール	サン電子	未定
7月	C	究極タイガー	CBSソニー	¥5900(予)
7月	C	SDガンダムガチャポン戦士2	新正工業・バンダイ	¥6800
7月	C	ウイロー	カプコン	¥5900(予)
7月	C	パーフェクトボーリング	東京書籍	価格未定
8月上旬	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500(予)
8月中旬	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
8月	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200(予)
8月	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	未定
8月	C	谷川浩司の将棋指南III	ポニーキャニオン	¥5800
8月	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
8月	C	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500
9月	C	キャプテンED	CBSソニー	¥5900
9月	C	マルサの女	カプコン	¥5900
9月	C	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800

DISK ●ディスクライター書き換えの日

＊印のゲームの書きかえ料は¥400になります。

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	ダンディ	書きかえ中	なんきんのアドベンチア	3月3日	SDガンダムマップコレクション		
書きかえ中	ドッグファイトスピリット	書きかえ中	じゃあまん探偵団魔隣組	3月24日	機動警察パトレイバー		
書きかえ中	VSエキサイトバイク	書きかえ中	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	3月24日	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)		
書きかえ中	サムライソード	書きかえ中	レッキングクルー	4月21日	タマ アンド フレンズ		
書きかえ中	遊メイズ	書きかえ中	タロット占い				
書きかえ中	ウルトラマン倶楽部	書きかえ中	パチンコGP				
書きかえ中	ジャイラス	書きかえ中	ハレーウォーズ				

●ファミコン

CはカセットDはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします

10月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
10月	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5500(予)
10月	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	未定
未定	C	ドラゴンクエストⅣ導かれし者たち	エニックス	未定
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ／	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	燃えるお兄さん	東宝	未定
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティー	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	維新の嵐	光栄	未定
	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
	C	ザ・ゾンビ	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ヘラクレスの栄光Ⅱ～タイタンの滅亡～	データイースト	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	C	マインドシーカー	ナムコ	未定
	C	ロボコップ	データイースト	未定
	C	名門多古西応援団	アスミック	未定
	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	未定
	C	ガンヘッド	バリエ	未定
	C	ヴィーナス戦記	バリエ	未定
	C	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ	未定
	C	ケルナブール	ナムコ	未定
	C	ドラゴン忍者	データイースト	未定
	C	コズミックウォーズ	コナミ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	名門／ 第三野球部	バンダイ	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	V'BALL	テクノスジャパン	未定
	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	未定
	C	コズミックイプシロン	アスミック	未定
	C	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	未定
	C	激闘スタジアム	テクモ	未定
	C	メルヴィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	MOTHER	任天堂	未定

超新作情報コーナー!!
㊙編集部メモ

●任天堂から発売される糸井重里総指揮のゲームタイトルが正式発表されました。その名は「MOTHER（マザー）」。ゲーム内容等の詳しいことは、次号でお知らせする予定です。

●テクモから、新ゲームタイトルが2作品発表されました。ひとつは、「忍者龍剣伝2」。そしてもうひとつが、野球ゲームの「激闘スタジアム」です。発売時期はともに未定。

●東京書籍から発売予定の「パーフェクトボーリング」はその名の通りボーリングゲーム。ピンアクションのリアリティーがなかなかとのウワサ。それからもうひとつ、東京書籍がPCエンジンに参入。ゲーム名は「竜の子ファイター」。マンガ家、宮下あきら氏のキャラクターデザインによるアクションゲームだ。主人公が宮下あきら氏のコミックワールドに迷い込んで…っていうストーリー設定になるとのこと。宮下ファンならずとも期待のニューゲームだ。

●アスミックからはアーケードゲーム「忍」のPCエンジン移植が決定。

●メサイヤ（NCS）からRPG「ダブルダンジョン」が発表された。パソコン版SLGでは定評のあるメサイヤがどんなRPGワールドを作ってくるか楽しみなところ。

●NECアベニューで移植中の「レインボーアイランド」はCD-ROMでの発売。

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月3日	ウイニングショット	データイースト	¥5500
3月4日	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800
3月10日	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	¥5980(予)
3月17日	アウトライブ	サン電子	¥5600
3月18日	改造町人シュビビンマン	メサイヤ(NCS)	¥5200
3月20日	P★47	エイコム	¥5200
3月23日	F1パイロット	パックインビデオ	¥6300
3月24日	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500
3月28日	がんばれゴルフボーイズ	メサイヤ(NCS)	¥5300
3月31日	究極タイガー	タイトー	¥5500
3月31日	DEEP BLUE 海底神話	パックインビデオ	¥5300
3月31日	エナジー	メサイヤ(NCS)	¥5200
3月下旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
3月下旬	神武伝承	ビッグクラブ	¥6700
4月1日	魔界八犬伝SHADA	データイースト	¥5500
4月27日	凄ノ王伝説	ハドソン	未定
4月上旬	ワンダーモモ	ナムコ	未定
4月下旬	サイバークロス	フェイス	未定
4月下旬	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300(予)
5月中旬	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5500(予)
5月下旬	わいわい麻雀	ビデオシステム	未定
6月	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
6月	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300
7月21日	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	未定
7月	ロックオン	ビッグクラブ	未定
7月	大地くんクライシス	サリオ	未定
7月	ダライアス	NECアベニュー	未定
7月	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
7月	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
9月	忍	アスミック	未定
今春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
今春	パワーゴルフ	ハドソン	未定
今夏	竜の子ファイター	東京書籍	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	麻雀学園	フェイス	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	アームドエム	ビッグクラブ	未定
未定	パックランド	ナムコ	未定
未定	ガンヘッド	ハドソン	未定
未定	弁慶	サン電子	未定
未定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定
未定	麻雀刺客(仮)	日本物産	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月21日	ファンタシースターⅡ(メガドライブ対応)	セガ	¥8800
3月	アウトラン3D	セガ	¥5500
4月中旬	スーパーリーグ(メガドライブ対応)	セガ	¥5800(予)
4月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	¥6800(予)
5月	ランボーⅢ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
5月	スーパーハングオン(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ワールドカップサッカー(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	大魔界村	セガ	未定

CALENDAR 3/3~3/17

日	予定
3月 3(金)	ファミコン必勝本Vol.6発売 C魁！男塾（バンダイ）発売 PCウイニングショット（データイースト）発売
4(土)	PCダンジョンエクスプローラー（ハドソン）発売
5(日)	
6(月)	
7(火)	
8(水)	
9(木)	
10(金)	Cファミリーピンボール（ナムコ）発売 PCコブラ（ハドソン）発売
11(土)	
12(日)	
13(月)	
14(火)	
15(水)	
16(木)	
17(金)	C爆笑！人生劇場（タイトー）発売 Cローリングサンダー（ナムコ）発売 Cホーリーダイバー（アイレム）発売 Cジーザス～恐怖のバイオモンスター～（キングレコード）発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

ポワポワ暖かくって気持ちよいね。気持ちよいついでに3月17日に、「ジーザス」発売！　やった！　そしてそして3月24日には、フライデースペシャル81「ジーザス完全必勝本」も発売されます。これで君も「ジーザス」攻略か!?　期待してね。



『ドラクエⅣ』の情報は全てフォロー。発売になった『ウィズⅡ』の特集は期待もの！『がんぺナ』、『ジーザス』の大特集もドーンとやっちゃうよ。『ホームランナイター』、『ローリングサンダー』などおいしさ満タンのファミコン必勝本、次回Vol.7は……

3/17 金曜日発売　オールカラー

●定価250円

編集後記

子供のころ、大きくなったら政治家になりたいなんてやつは一人もいなかった。今でもきっとそうでしょう。悪人のイメージしかないもんね。トホホな話です。それにしてもリクルートに消費税！どーなるんでしょ？　(井)

……………………

消費税。困ったもんです。これからゲームの値段ってどうなるんでしょうかね。原価だって上がるし、ボクらが買うときだって税がかかる。標準小売価格¥9800のゲームの実質価格は¥10000を越えちゃうんだもんね。(ハルク)

……………………

と、編集長は言ってますが、ボクは昔（小学校一年の頃）大蔵省に入って、神奈川5区から出馬して総理大臣になるのが夢でした。そのあと突然プロボウラーになりたくなって、今はコックにもなりたい編集者です。(ヒラ坊)

……………………

引き出しの片すみから、10年くらい前の写真が出てきました。あのころは、毎日日記をつけていたなぁ…、おこずかい帳も…、なんて。最近頓に、大胆かつ大雑把になっていく自分を感じてしまった一瞬でした。　(マッキー)

ファミコン必勝本　3月17日号　Vol. 6

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　三橋文夫
STAFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　北園政司　辻事務所　成沢大輔　響あきら　藤森英明　ベニー松山　ベント・スタッフ　木村茂　越智義久　古橋潔　木宮雅徳　田尻智　杉森健　遊デザイン室　品川るみ　高城正顕　根本康弘　作山哲広
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

1989年3月17日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
ⒸJICC出版局　1989
雑誌コード　27803－3／17
Printed in Japan



警告！
超弩級SFアドベンチャー接近!!
いよいよ3月17日発売!!(予定)
乞うご期待!!
ちゃっかん たいせいに はいります
ほうか 『ひとりなんだから むりをしないでね
カーゾン 『ハレーの ガスに かんする
データも たのむぜ
あっ！ロケットが飛んだ!!
すごい、グラフィックだ!!
すぎやまこういちのBGMが素晴しい!!
SFミステリー映画を
見ているような興奮!!
'89年度最高の話題作!!
➡主人公「武麻速雄」
J·E·S·U·S
ジーザス
恐怖のバイオ・モンスター
© キングレコード
FAMICOM FAMILY
ファミコン用カセット/価格5,900円
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
ゲーム・ミュージックの宝庫 キング G.M シリーズ
ジーザス〈恐怖のバイオ・モンスター〉
BGM集が『すぎやまこういち氏』のアレンジで4月21日発売決定!!
(ファミコン版ゲーム・サントラも全曲収録)CD,CT各発売
SKY LAB JESUS
COMET
CORONA
「ジーザス設計図ポスター」プレゼント!!
⬅左図の「ジーザス設計図ポスター」をアンケートに、お答えの方の中から抽選で500名様にプレゼントいたします。
★アンケート：❶あなたは「ジーザス」をごぞんじですか(㋑ハイ、㋺イイエ)❷㋑の「ハイ」と答えた方は何で知りましたか ㋑雑誌等（雑誌名を）㋺広告 ㋩TV「ファミッ子大集合」㊁その他（友人など）❸あなたの氏名、年令、職業、住所、電話をハガキに記入の上、応募券を貼って下記にお送り下さい。
★締切：'89年3月末日。当選発表は、発送をもってかえさせていただきます。
★宛先：〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱「映像事業本部」宛
シーザス設計図 応募券 ('89.3.FH)
●発売元 キングレコード株式会社

ファミコン必勝本 3月17日号
1989年3月17日発行 第4巻第6号(通巻67号)
発行人 蓮見清一 編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

 印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27803-3/17